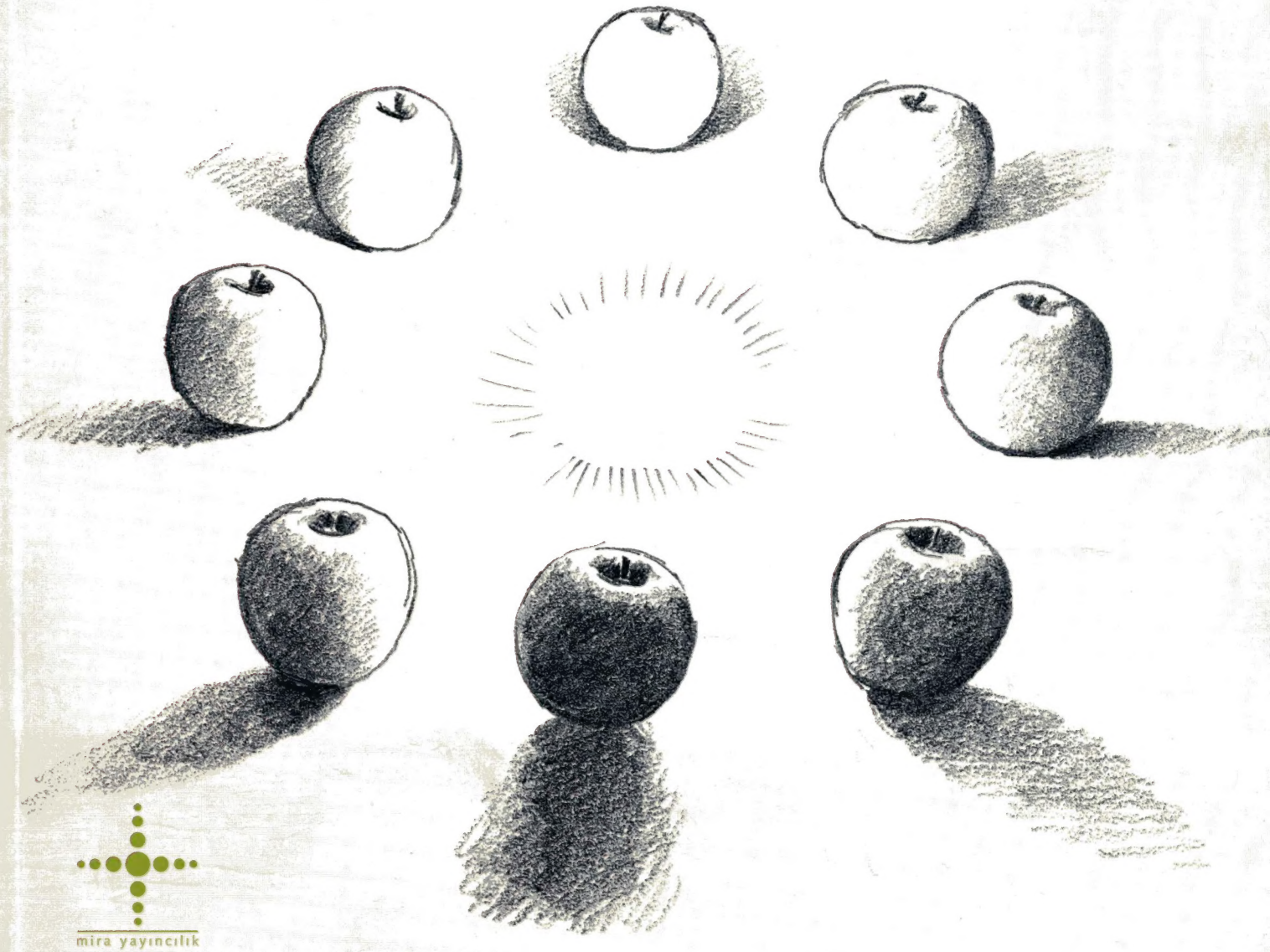
Barrington Barber

Çizimin Sırları

TEMEL KARAKALEM TEKNİKLERİ



mira yayıncılık

İçindekiler

Giriş	**7**
İlk Aşamalar	**9**
Nesne Çizimi ve Natürmort Kompozisyonu	**43**
Perspektif Hakkında Ek Bilgiler	**77**
Doğadaki Nesneler	**89**
Figür Çizimi ve Portre	**117**
Kompozisyon	**173**
Teknikler	**199**
Daha İyi Bir Çizim İçin Yardımcı Bilgiler	**208**

Giriş

Çizim yapmayı öğrenmek zor değildir. Herkes yürümeyi ve konuşmayı, okumayı ve yazmayı küçük yaşlarda öğrenir. Çizim yapmayı öğrenmek bunlardan daha zor değil. Çizim sanatı, asıl olarak, görsel deneyimi gösteren işaretlerin kâğıt üzerine aktarılmasından başka bir şey değildir. Güzel çizim yapabilmenin yolu bu işe hevesli olmaktan, biraz sabırdan, gözlem yapabilme yetisinden ve her türlü hatayı titiz bir şekilde düzeltebilme azminden geçer. Bu en son nokta çok önemli. Hatalar tek başına kesinlikle kötü değildir. Hataları daha iyiye ulaşmak için bir fırsat olarak değerlendirin ve yaptığınız hataları her zaman düzeltin.

Bu kitapta yer alan alıştırmaların büyük bir kısmı sanat öğrencilerinin ve profesyonel sanatçıların zamanın süzgecinden geçmiş çalışmalarının sonucudur. Bu yöntemleri çalışkan bir şekilde izlerseniz, çizim yeteneğinizde gözle görülür bir ilerleme sağlayabilirsiniz. Alıştırmaları sürekli olarak yaptıktan ve düzenli olarak tekrar ettikten sonra usta bir çizer olabilirsiniz; hemen Leonardo da Vinci olmayı beklemeyin, bu biraz zaman alır.

Son olarak, çizimleriniz birer şaheser değil diye asla umutsuzluğa kapılmayın. Zaten şaheser çizebiliyor olsaydınız, bu kitaba ihtiyacınız kalmazdı.

İlk Aşamalar

Çizime başlamadan önce kendinize kurşunkalem, kalem, karakalem, grafit ve muhtelif türde çizim kâğıdı almanız gerekli. Elde etmek istediğiniz etkiye bağlı olarak, grenli yumuşak kâğıt veya düz sert kâğıt işinizi görecektir.

Kaleminizi doğru tutmayı öğrenmeli ve hem çizim tahtasını hem de ressam sehpasını kullanmaya alışmalısınız. Bu konuda aceleci davranmayın, sizin için en uygun olanı keşfedinceye kadar denemeyi sürdürün. Teçhizatınızı rahatça kullanabildiğinizde artık çizim ödeviniz hakkında düşünme vakti gelmiş demektir.

Bu bölümde size çizim sanatının temellerini tanıtmak ve farklı çizim türleri hakkında bilgi vermek için tasarlanmış alıştırmalar da bulacaksınız. Dersler ilerledikçe bu alıştırmalarda öğrendiğiniz teknikleri kullanmanız gerekeceği için alıştırmaları düzenli ve istikrarlı olarak tekrar etmeniz gereklidir.

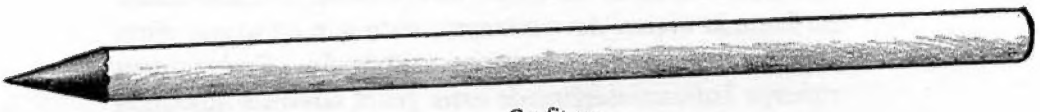
MALZEMELER

Sonuç alabilmeniz için karmaşık çizim araçlarına ihtiyacınız yoktur. İlk kez çizim yapıyorsanız, iyice açılmış bir adet B, 2B, 3B veya 4B kurşunkalem yeterli olacaktır. Bu türde çeşitli kalemler satın alın ve denemeler yapın; her kalemin yumuşaklık ve koyuluk derecesini sınayın.

İlerledikten sonra grafit uçlu kalemle çizim yapmayı deneyebilirsiniz. Bu kalemler kurşunkalemlere oranla daha pahalı olmakla birlikte daha uzun süre dayanır ve çizgilerinizi çeşitlendirmek istediğinizde çok yararlıdır. Füzen uç (karakalem) büyük çizimler için mükemmel bir seçimdir ve son derece kolay bir şekilde siyah leke çizme veya çizgileri yumuşatma imkânı sunar. Buna ek olarak, hafif bir dokunuşla kara bir çizgi elde etmek de mümkündür.

Mürekkepli kalem (0.1 veya üstü) ise kendinize biraz güven kazandıktan sonra deneyebileceğiniz bir çizim aracıdır.

Kurşunkalem



Grafit uç

Söğüt ağacından yapılmış füzen uç (karakalem)

Çıkmaz mürekkepli çizim kalemi

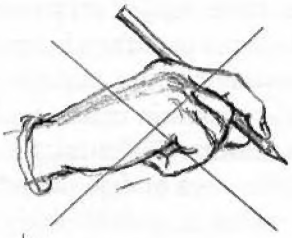
KÂĞIT

Sözü edilen bütün araçlar standart kalın kâğıtla birlikte kullanılır. Bu kâğıt türü standart ağırlıklarda ve doku özelliklerinde üretilmekte ve çizim araçları satan mağazalarda bulunmaktadır. Birkaç farklı türü deneyerek aralarındaki farkı ve birbirlerinden üstün oldukları yanlarını keşfedin. Düz (grensiz) kâğıt daha büyük detay ve daha küçük nesneler çizebilme imkânı sunduğu için avantajlıdır. Kaba kâğıt ise üzerine çizdiğiniz çizgileri hafif kırık gösterdiği için dolgun bir etki vermekte ve gereğinden küçük çizim yapmanızı önlemektedir. Genel olarak, çizim ne kadar küçükse çizim kâğıdı veya aracı da o kadar düz ve ince olmalıdır diyebiliriz. Büyük çizimlerde kâğıdın dokusunun daha kaba olması gereklidir.

Yanınızda taşıyabileceğiniz ve istediğiniz zaman, istediğiniz yerde çizim yapabileceğiniz taslak defteri ilk aşamada yararlı olabilir.

KURŞUNKALEMİN TUTULMASI

Kurşunkalemi muhtemelen kalem gibi tutma eğiliminde olacaksınız. Kurşunkalemi fırça veya uç (çubuk) gibi tutmayı deneyin. Tutarken elinizi çok sıkmayın veya kasmayın. Rahat ve serbest bir tutuşla hem kâğıt üzerinde daha iyi çizgiler çizebilirsiniz hem de elinizde veya kolunuzda kasılma oluşmaz.



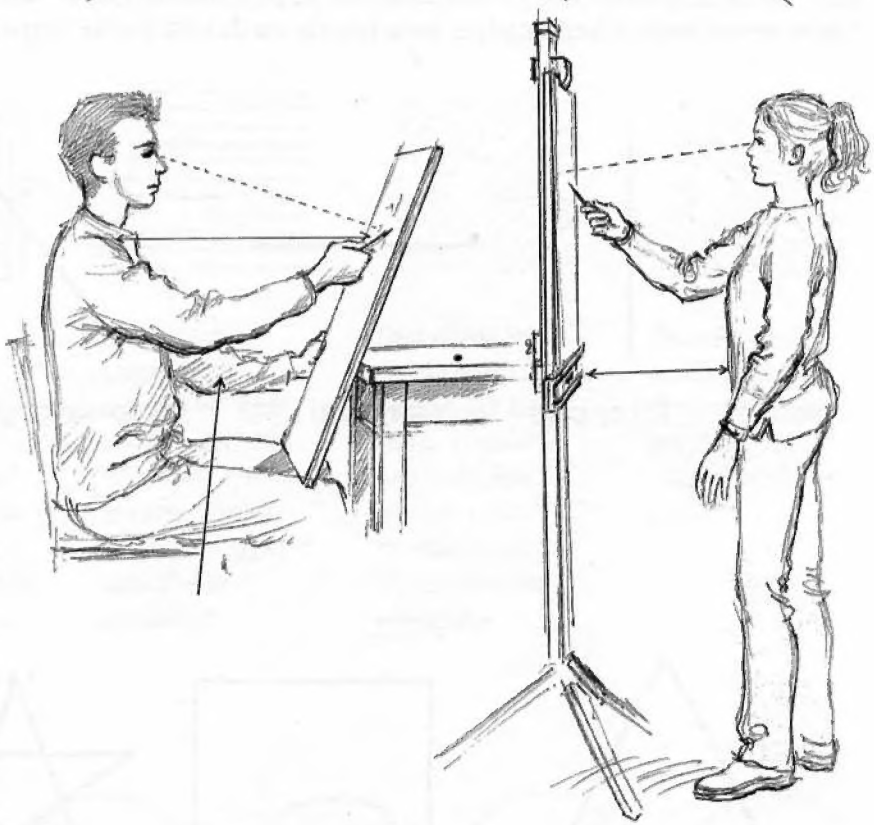
ÇİZİM TAHTASIYLA VEYA RESSAM SEHPASIYLA ÇALIŞILMASI

Ressam sehpanız (şövaleniz) yoksa ve arka kısmından desteklenen bir çizim tahtası karşısında oturuyorsanız, kurşunkalemi omuz yüksekliğinde tutmanız ve çizim alanını net bir şekilde görebilmeniz gereklidir.

Çizim yapmak için en iyi yöntem ayakta durmaktır; ama bu durumda bir ressam sehpasına (şövaleye) ihtiyaç duyacaksınız.

Gövdeniz ve çizim alanınız arasında yeterli mesafe olmalıdır. Bu sayede kolunuzu, bileğinizi ve elinizi daha serbest hareket ettirebilir ve yaptığınız iş hakkında daha net bir bakışa sahip olursunuz. Birkaç dakikada bir geriye doğru çekilerek çiziminize daha tarafsız bir gözle bakın.

Tutuşunuz serbest olsun ve tutuşunuzu değiştirmekten korkmayın. Her zaman aynı şekilde çizim yapmayın.



KÂĞIT KULLANIMI

En başından itibaren mümkün olabildiği ölçüde büyük desenler yapmayı deneyin. Ne kadar büyük çizerseniz, düzeltmesi o kadar kolay olur. Çizim boyutunuzu, A2 boy kâğıt üzerinde çalışabilecek ve A2 boy bir kâğıdı tek bir çizimle doldurabilecek düzeye gelinceye kadar aşamalı olarak artırın.

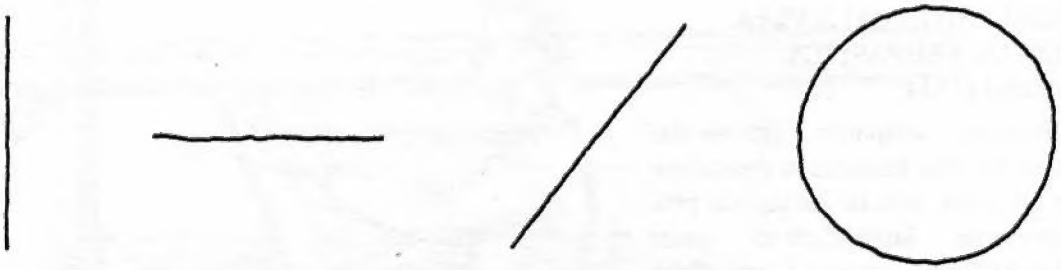
A2 kâğıt ile çalışabilmeniz için bir A2 çizim tahtası edinmeniz gerekecektir. Bir çizim tahtası satın alabileceğiniz gibi çeyrek inç (6.35 milimetre) kalınlıkta MDF levhadan da bir çizim tahtası yapabilirsiniz. Kâğıdın üstünde durabileceği düzgün bir zemin sağlayan her türlü yüzey işinizi görür; yapışkan bant, kâğıt atacı kullanarak kâğıdı çizim tahtasına sabitleyebilirsiniz.

Konuyla ilgili daha fazla bilgi için 40 ve 41. sayfalara da bakın.

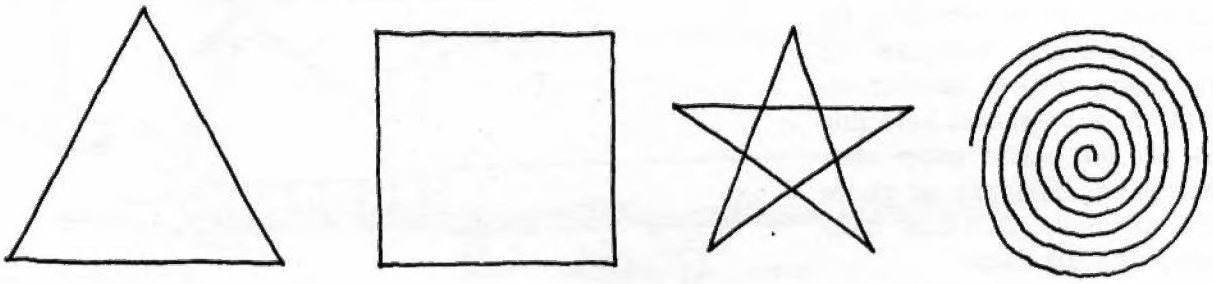
ÇİZGİLER VE DAİRELER

Bu ilk alıştırmada iyi çizim yapabilmek için en gerekli temel bilgiyi öğreneceksiniz: el ve göz hassasiyeti. Aşağıdaki geometrik şekilleri çizerek işe başlayın.

Alıştırma yaparken kurşunkalemin ucuna, grafit ucun kurşunkalemden çıkıp kâğıt üzerine temas ettiği noktaya konsantre olmaya çalışın. Dikkatiniz başlarda dağılabilir, bu konuyu dert etmeyin – dikkatinizi yeniden kalemin ucuna toplamaya çalışın. Dikkatiniz dağıldığında çizgilerinizin titrediğini ve kaydığını göreceksiniz. Dikkatinizi kurşunkalemin ucuna tam olarak verebildiğinizde ve aklınızda başka hiçbir düşünce veya endişe olmadığında ise çiziminizin düzgün olduğunu fark edecekseniz. Gözleriniz elinizi tam olarak izleyebildiğinde eliniz mükemmel performans gösterecektir. Alıştırma yapmaya devam edin. Çizim seanslarınıza başlamadan önce beş ila on dakika kadar alıştırma yapın.

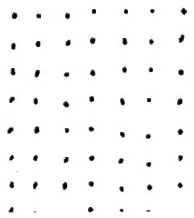


Nokta Dikey çizgi Yatay çizgi Diyagonal çizgi Daire

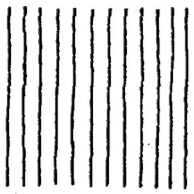


Üçgen Kare Beş köşeli yıldız Spiral

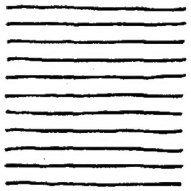
İyi çizim yapabilmek istiyorsanız, öğrenmeniz gereken en temel teknik elinizi kontrol edebilmektir. Aşağıdaki alıştırmayı sıkça tekrarladıktan sonra çizgileriniz daha emin hâle gelecek ve gözleriniz uzamı ve formu çok daha hassas bir şekilde değerlendirebilecektir.



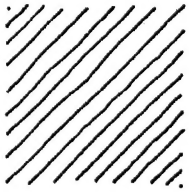
Sıralı noktalardan oluşan bir kare çizin, noktalar arasındaki uzaklık aynı olmalı ve tüm noktalar aynı hizâda olmalıdır.



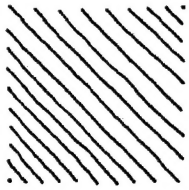
Düz dikey çizgilerden oluşan bir kare çizin, çizgilerin hepsi aynı uzunlukta olmalı ve çizgiler arasında eşit mesafe olmalıdır.



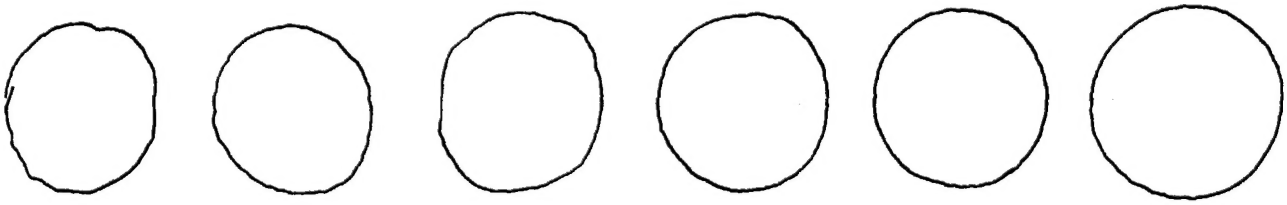
Düz yatay çizgilerden oluşan bir kare çizin, çizgilerin arasında eşit mesafe olmalı ve çizgiler aynı uzunlukta olmalıdır.



Düz diyagonal çizgilerden oluşan bir kare çizin, çizgilerin arasında eşit mesafe olmalı ve çizgiler farklı uzunluklarda olmalıdır.



Bu sefer ters açıda, düz diyagonal çizgilerden oluşan bir kare çizin.



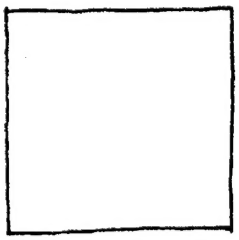
Şimdi bir daire çizin. Daireler çizmeye devam edin, her zaman bir önceki çiziminize göre daha iyi çizmeye çalışın. Daire tam olmasını istediğiniz gibi görünmeye başlayıncaya kadar çalışmaya devam edin. Çiziminiz yeterince iyi görünüyorsa, bu sefer daha hızlı çizmeyi deneyin.

Bu alıştırmaları yaparken kesinlikle aceleci davranmayın. Bu alıştırmalar, dikkatinizi kurşunkalemin kâğıt üzerindeki hareketine yoğunlaştırabilmenizi sağladığı için anlamlı ve yararlıdır. Güven kazanıncaya ve rahat çizebilir duruma gelinceye kadar alıştırmaları tekrar edin. Kasılma hissederseniz, rahatlamak için çaba harcayın.

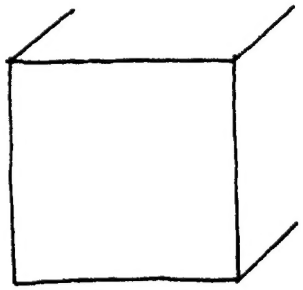
ÜÇ BOYUTLU ŞEKİLLER

Çiziminize derinlik ve geometrik hacim etkisi kazandırabilmeniz için perspektif ya da gölgeleme tekniğinden veya her ikisinden birden yararlanmanız gereklidir.

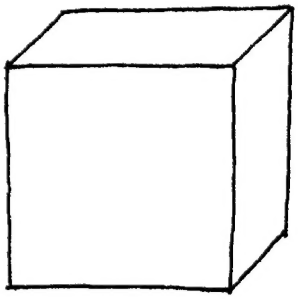
Üç boyutlu ve derinliğe sahip bir görüntüyü kolayca çizebilirsiniz. Aşağıdaki şekilleri çizmeye çalışın.



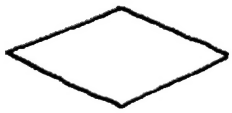
1. Bir kare çizin.



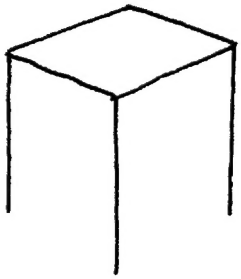
2. Üç paralel çizgi daha ekleyin.



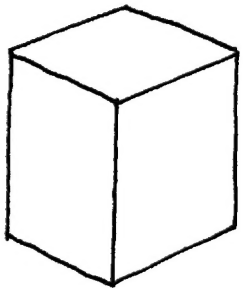
3. Çizgilerin uçlarını birleştirin ve işte bir küp çizdiniz. Çizgileriniz yeterince düzgünse bir küp görmemek imkânsızdır.



4. Bir karo (baklava şekli) veya paralel-kenar çizin.

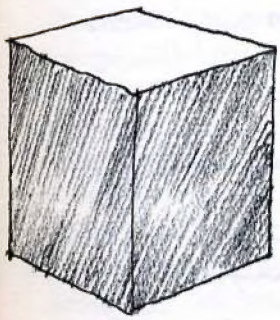


5. Aynı uzunlukta ve birbirine paralel üç çizgi daha ekleyin.

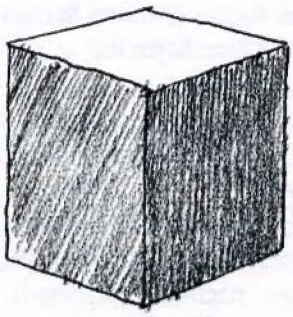


6. Çizgilerin uçlarını birleştirin ve işte yine bir küp çizdiniz!

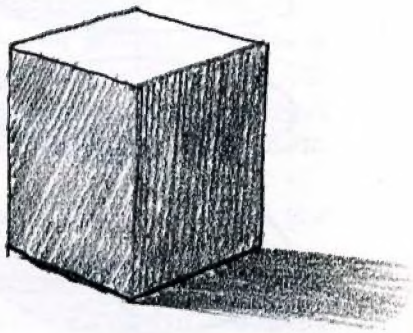
Gördüğünüz gibi gölgeleme veya ton sayesinde üç boyutluluk veya hacim illüzyonu oluşturabilirsiniz.



7. Küpün altındaki iki kısmı hafifçe gölgelendirin.



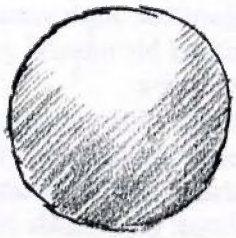
8. Alt kısımlardan birini daha koyu şekilde gölgelendirin.



9. Düşen bir gölge ekleyin – zeminle veya küpün bulunduğu yüzeyle aynı hizâdaki kısım en koyu kısımdır ve gölge bu kısımdan dışarı doğru gidildikçe açılır.

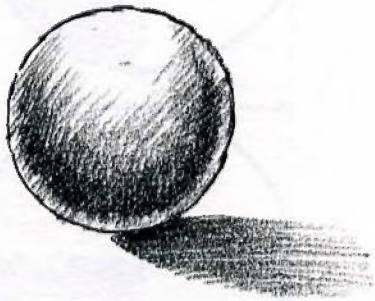
Şimdi de bir daireye ton ekleyerek nasıl bir etki elde edebileceğimizi görelim.

10. Bir daire çizin.



11. Alanın yarısından fazlasını hilâl şeklinde hafifçe gölgelendirin.

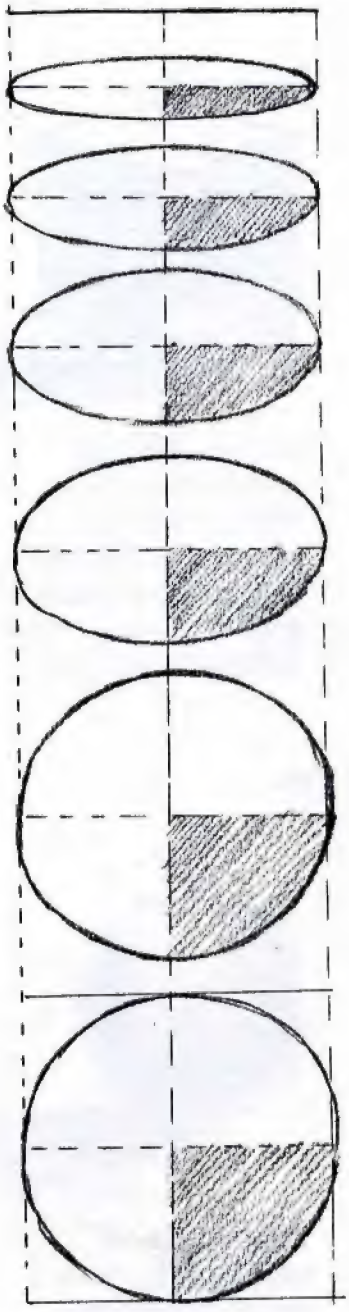
12. Kenara yakın olan küçük alanı daha koyu şekilde gölgelendirin.



13. Bu alanın dış kenarını daha da koyu şekilde gölgelendirin. Düşen ve giderek açılan bir gölge ekleyin. Daireniz artık bir küre gibi gözükmelidir.

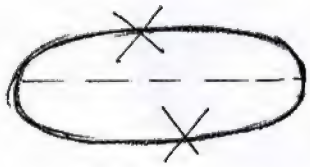
ELİPSLER

Elips çizimi de çizim sanatına hevesli sanatçıların öğrenmesi gereken temel gerekliliklerden biridir. Yetkinleşinceye kadar alıştırma yapmalısınız.



Elipsler sürekli eğrilerdir ve hiçbir zaman köşeli olmadıkları gibi açı da oluşturmazlar. Aşağıdaki üç eliptik şekle bakın. Düz köşeleri veya açıları olan hatalı şekilleri herhangi bir köşesi veya açısı olmayan doğru şekille karşılaştırın.

hatalı



hatalı

doğru

Elips sütunu, belirli bir şekle sahip bir nesnenin farklı düzeylerde görüntülenmesiyle elde edilen sonuçları göstermektedir. Bir daire göz hizasında sadece düz bir çizgi olarak görünür. Nesne aşağı doğru döndürüldüğünde, elipsin derinliği artar ama genişliği aynı kalır. Nesneyi tamamen döndürdüğünüzde daire yeniden karşımıza çıkar.

Tabak veya sürahi gibi dairesel bir nesneyi göz hizasına yerleştirerek elips çizme alıştırması yapabilirsiniz.

(Soldaki) her elipste gölgeli alan, düşey ve yatay eksen doğrultusundaki elipsin alanının dörtte birini göstermektedir. Dörtte birlik bu alanlar şekil olarak birbirine eş değilse, elipsiniz hatalıdır. Öte yandan, gölgeli her alanın aynı şekle sahip olması gerekmekle birlikte; bu alanlar düşey, yatay ve diyagonal olarak ayna görüntüsü şeklinde görülmelidir. Bir elips çizerken bu ayrımı gözlemleyebiliyorsanız, çiziminiz doğru olmaya çok yakındır.

Daireyi temel alan silindir veya teker gibi tüm şekiller eğik veya belirli bir açıyla görüldüğünde elips haline gelir.

Bir bisikletin veya otomobilin tekerleklerini önden veya arkadan çizmek bir nesneyi göz hizâsına yerleştirip çizmekten çok daha ilgi çekicidir. Bu durumda, elipslerin düşey ekseni uzun ve ince olur. Bir elipsin genişliği nesneyi gördüğünüz noktaya bağlı olarak değişir.

NESNE ÇİZMEYE BAŞLANMASI

Önceki alıştırmaları yaptıktan sonra sıra diyagramları veya düşünceleri kopyalamayı bir kenara bırakıp gerçek yaşamdan alınmış bir nesneyi çizmeye geldi. Başlangıç için basit bir ev eşyasını, örneğin, bir bardağı, şişeyi veya kavanozu seçebilirsiniz. Nesnenin çok karmaşık olmamasına dikkat edin. Nesneyi önünüzdeki masaya yerleştirin ve nesneye dikkatli bir şekilde bakın.

Şeklini genel hatlarıyla ayırt edin. Boyuyla genişliği arasındaki oranı algılayın. Işığın nesne üzerine nasıl düştüğünü görün. Rengine bakın. Dokusuna bakın. Işığı yansıtıyor mu? Yuvarlak hatlı mı? Köşeli mi?

Bir nesneye bu şekilde baktığınızda neler olur? Çizim de buna benzer: nesneyi bir şekil, bir renk alanı veya aydınlık bir form olarak ele alırsınız. Bu soruları her zaman sormasa da, bir sanatçı bir nesneye bu şekilde bakar. Aslında bu nesne hakkında ne kadar az düşünürse, nesneyi o kadar çok görür. Öte yandan, yeni başlayanlar için bu soruları sokmak yararlı olabilir. Bir sanatçı baktığında bir sürahiyi veya bardağı değil bir şekli, bir rengi, bir dokuyu ve bir formu görür. Kamera bir görüntüyü böyle görür, görüntü de retinada böyle algılanır.

Şimdi nesnenizi çizmeye başlayın. Önce kesin bir çerçeve (taslak) çizmeye çalışın. Nesneyi göz hizâsına yerleştirerek perspektif sorununu en aza indirirseniz, işiniz kolaylaşabilir.

Defalarca tekrarlanabilecek bu alıştırma, elinizin ve gözünüzün birlikte çalışmayı aşamalı olarak öğrenmesini sağlayacaktır. Görme konusunda çok iyisiniz ve görünümün doğru olduğuna güvenebilirsiniz. Önünüzdeki tek sorun eğitimsiz elinizin hantallığı ve gördükleriniz hakkındaki düşünceleriniz. Gördüklerinizi yorumlamaya çalışmayın, sadece görün.

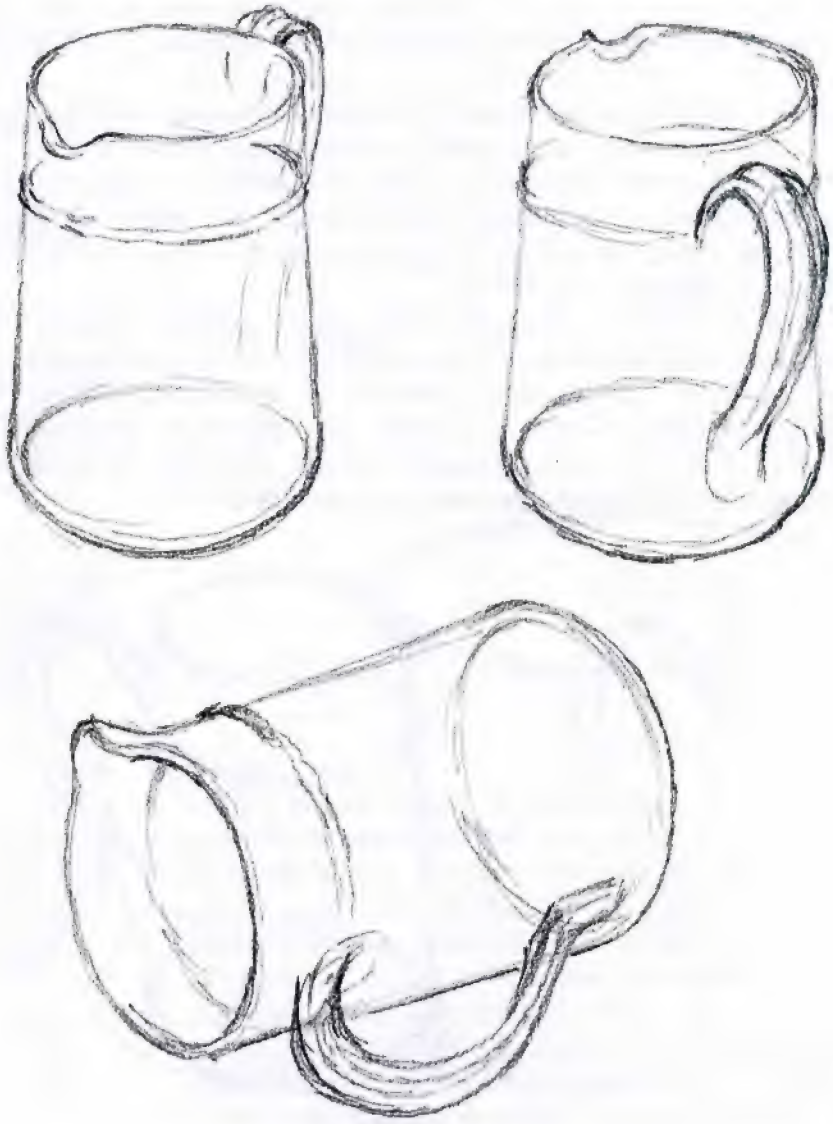
HATALARIN ÇİZİM SIRASINDA DÜZELTİLMESİ

Taslağı olabildiğince iyi bir şekilde çizdikten sonra çizime ara verin ve başınızı kımıldatmadan çiziminize ve nesneye göz atın. Doğru noktaları ve asıl önemlisi hatalı noktaları ayırt edin. Başlangıçta, hatalı çizgileri silgiyle silmeden, üzerinden bir daha geçerek çiziminizi doğru bir şekilde yeniden çizin. Çizilen şekil nesneye benzemeye başlayıncaya kadar işaretleri ve çizgileri düzeltmeye devam edin.

Hatalı çizgileri silmeden, doğru çizgiyi hatalı çizginin üzerine çizebilmeye başladığınız zaman çiziminiz doğruya daha yakın olacaktır. Eski çizgileri silip yeniden çizmeye çalışırsanız, aynı hatalı çizgileri tekrarlamanız kuvvetle muhtemeldir.

Çizgilerin karışık veya kötü görünmesi önemli değil; zira insan gözü doğru çizgilere kayma ve hatalı çizgileri göz ardı etme eğilimindedir. Göz, karşılaştırma yapmayı ister ve iki şekil birbirine benzemiyorsa hemen size haber verir. Nesnenin şekli her zaman doğru olandır. Gözlerinize güvenin – şekil, renk ve doku algılama konusunda onlardan daha hassas bir aygıt yoktur.

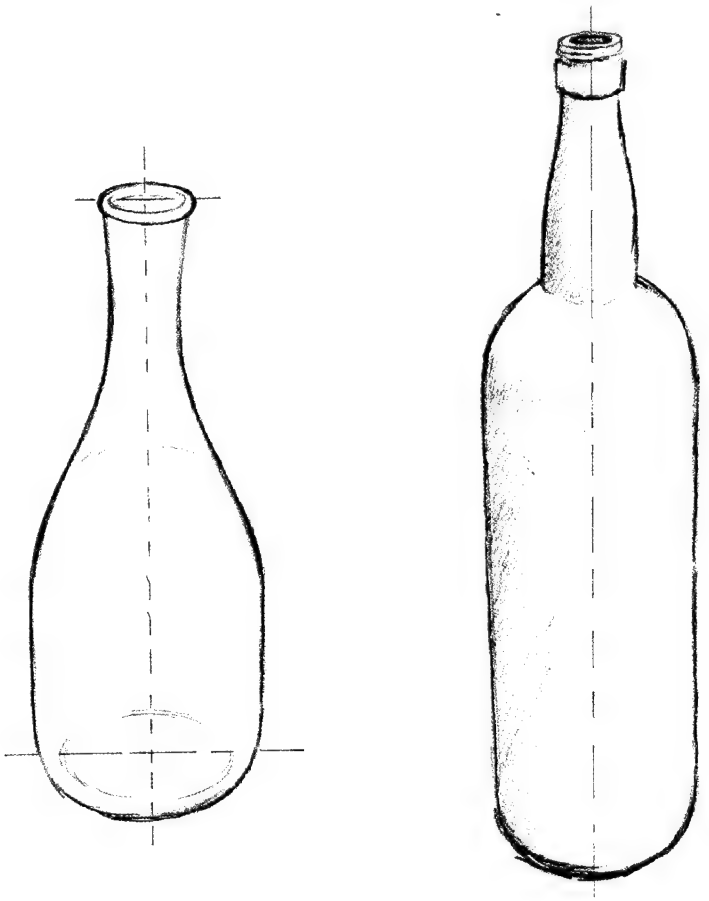
Şimdi aynı nesneyi farklı konumlarda çizmeyi deneyin. Bu konumlardan bazıları zor gelebilir. İyi çizemediğinizi düşünüp yılgınlığa kapılmayın. Israrcı davranın. Aynı tekniği kullanmaya devam edin ve taslak olarak giderek daha kesin çizimler yapmaya çalışın. Alıştırma yaptıkça daha iyi çizer hâle geleceksiniz.



Şekil hatalıysa, tek sorun neden hatalı olduğunu keşfedebilmektir. Sorun bir veya iki basit nedenden kaynaklanabilir. Çizgilerin aşağı veya yukarı, sağa veya sola gitmesi mi gerekiyor, yoksa çizgileri birbirine yakınlaştırmalı veya birbirinden uzaklaştırmalı mı? Çizgiler daha küçük veya daha büyük, düz veya daha eğik mi olmalı? Açı doğru mu, gereğinden daha geniş veya dar mı?

Çiziminize karşı merhametsiz davranın, hatalı olduğunu gördüğünüz şeyleri değiştirmekten kaçınmayın. Bu davranış biçimini yolun daha en başında benimseyebilirseniz, giderek bir alışkanlık halini alır ve size büyük yarar sağlar.

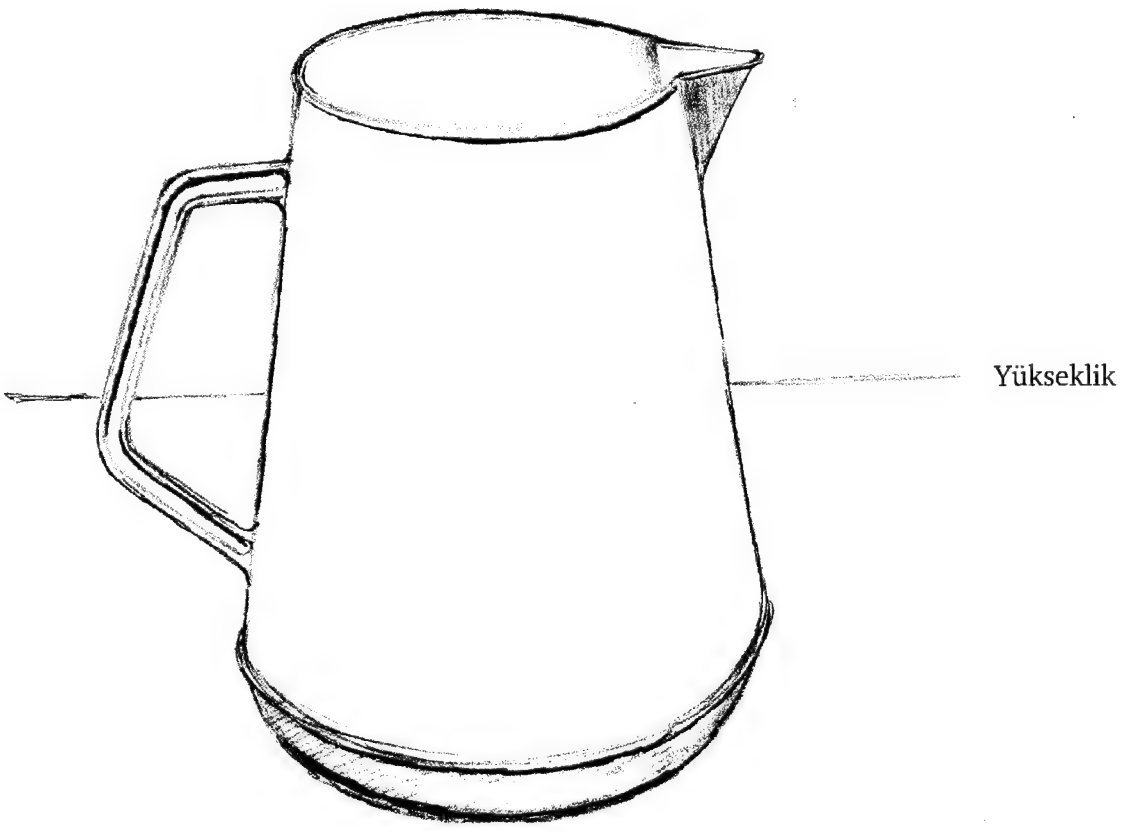
Yorulduğunuzu veya sıkıldığınızı hissettiğiniz anda hemen durun. Kendi isteklerinizin aksi yönde hareket etmeyin. Çizim sanatına gerçekten âşık olmaya başladığınızda, yorulsanız bile çalışmaya devam etmek isteyeceksiniz, hele can sıkıntısı söz konusu bile olmayacak.



Genişlik 1

Şimdi birkaç farklı nesneyi deneyin. Yine, çok iddialı davranmayın. Bakmaktan hoşlandığınız veya size sıcak gelen basit nesneleri çizin. Hoşunuza giden nesneleri çizmek daha kolaydır. Bütün sanatçılar çizdikleri şeyleri sever, bu nedenle zaten çekici bulduğunuz bir nesneyi çizerek işe başlamak en iyisidir.

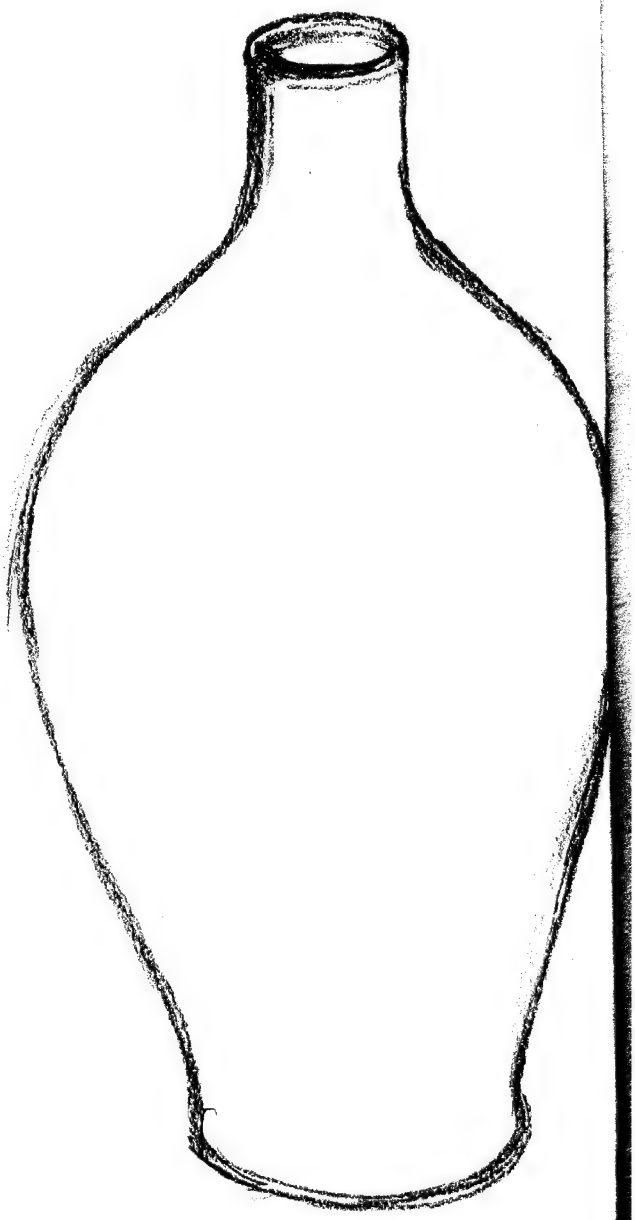
Bu şekilleri doğru çizemeyeceğiniz konusunda endişeniz varsa, boy ve genişlik karşılaştırması yaparak ve her nesnenin merkez çizgisini işaretleyerek (aksını alarak) nesneleri ölçebilirsiniz. Şekil bu merkez çizgisinin (aksın) her iki yanında da ayna görüntüsü gibi aynı olacaktır.



Genişlik 2

BASİT TEKİL NESNELER

Şimdiye kadar öğrendiklerinizi pekiştirmek için farklı şekillerdeki nesneleri çizmeye çalışın.



NESNE GRUPLARI

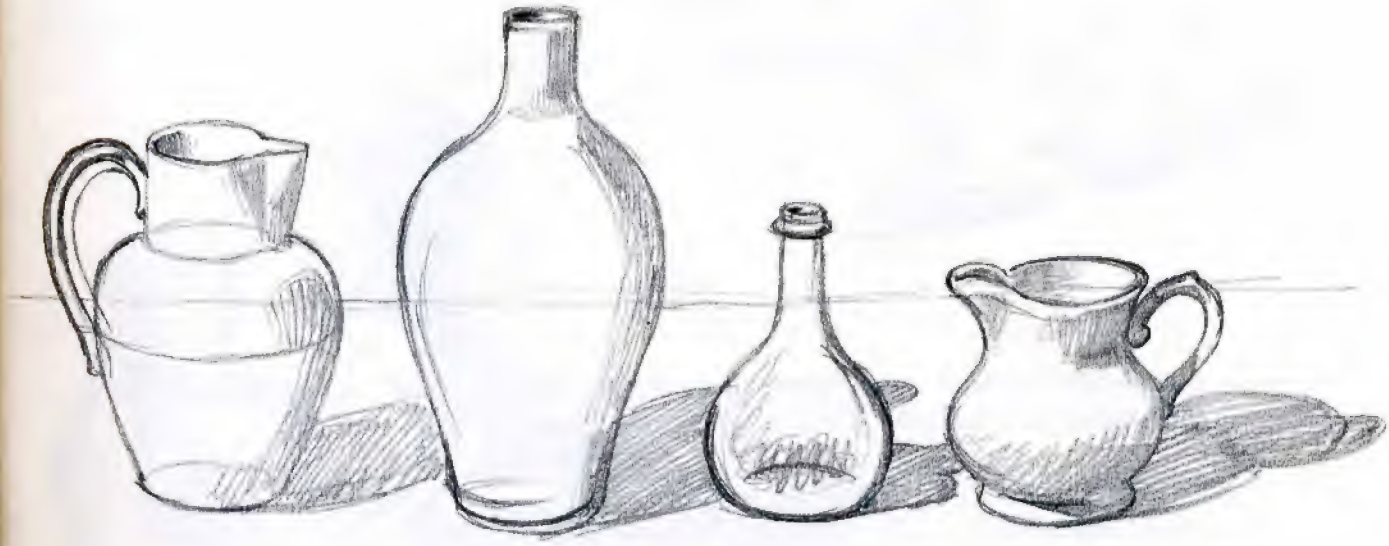
Şimdi benzer veya zıt şekillerdeki iki veya üç nesneyi bir arada kullanın. Şekilleri birbirine benzer veya zıt olan nesneleri çizmek eğlenceli olabilir. Her nesnenin boyutunu, şeklini ve orantılarını (uzunluğunu, derinliğini ve hacmini) yanındaki nesneyle birlikte düşünün. Çizimin ne kadar ilgi çekici ve karmaşık hâle geldiğini görmeye başlayabilirsiniz artık.

Ara sıra nesnelerinizi, aralarında mesafe bırakarak yerleştirin; böylece şekiller net olarak görülebilir. Kimi zamansa nesneleri birbirleriyle çakışacak şekilde düzenleyin; nesnelerin belirli kısımları görünmediği zaman şekillerin nasıl değişeceğini çıkarsayabilmeniz gerekecektir.

ARADAKİ ŞEKİLLER

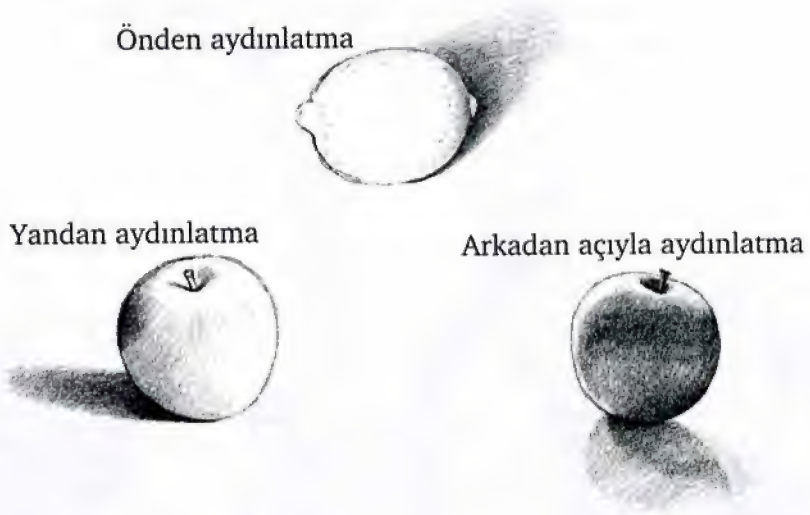
Bir nesne grubunu çizerken her zaman seçtiğiniz öğelerin formları veya şekilleri üzerine değil öğeler arasındaki mesafeye konsantre olun. Bu mesafe veya boşluk da nesnelerin dış çizgileriyle sınırlandırılmış belirgin bir şekle sahiptir. Şeklin farkına varabilir ve çiziminizde bu şekle yer verebilirseniz, hatalarınızı çok daha kolay bir şekilde düzeltebilirsiniz. Nesneleriniz arasındaki mesafeyi (boşluğu) doğru alabilirseniz, nesnelerin şekilleri de doğru olur.

Sizin de yakında farkına varacağınız gibi, sanatçının görsel dünyasında hiçbir mekân boş değildir. Her boşluk (veya mekân) çizilmesi gereken bir şekildir. Bu yaklaşım görmeye olan ilgiyi de artırır.

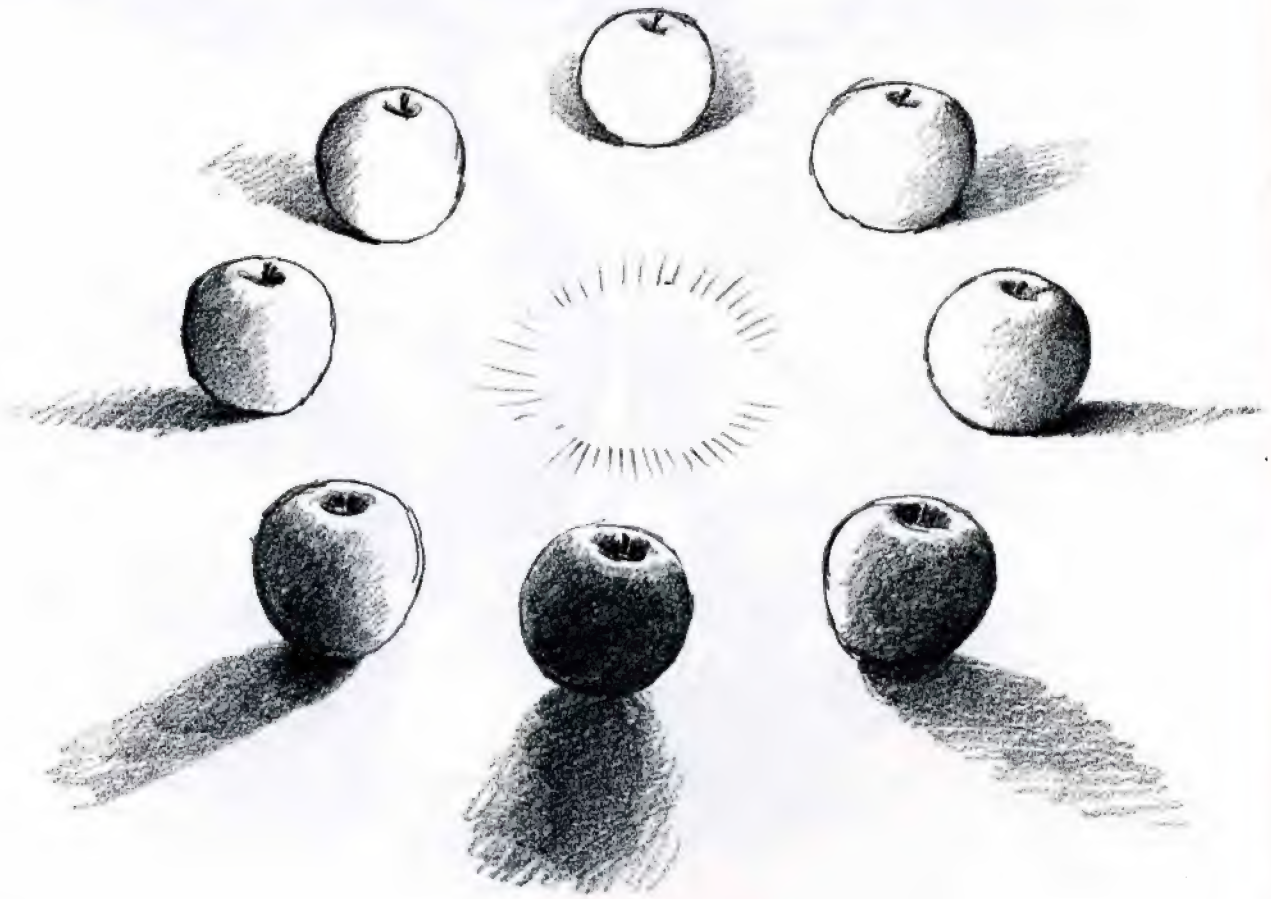


IŞIK KAYNAĞININ TANIMLANMASI

Bir nesnenin gölgesi ışık kaynağının yönüne bağlı olarak farklı şekillerde düşer. Gölgeler hakkında bilgi edinmenin en basit yolu nesneyi farklı açılarda düzenleyerek farklılıkları görmektir. Bir lamba bu alıştırma için en uygun ışık kaynağıdır; nesneleri lambanın etrafında farklı konumlara yerleştirerek maksimum sayıda gölge varyasyonu yaratabilirsiniz.



Tamamen aydınlatılmış elma ile ışığın önünde silueti görünen elmanın yandan aydınlatılan elmalara oranla üç boyutluluk açısından daha yoksul gözüktüğünü fark edebilirsiniz.



NESNELERİN DÜZENLENMESİ

Nesne gruplarını çizmeye çalışırken nesneleri gruplar halinde düzenlemek için biraz zaman ayırın. Buradaki ana fikir nesnelerin resmini çizmek değildir. Sadece düzenleyin, daha dikkatli bakın, nesnelerin oluşturdukları şekilleri ve desenleri görün ve nesneleri farklı kompozisyonlarda yeniden düzenleyin.

Şekillerin şekiller içinde düzenlenmesi tıpkı pişirilmek üzere hazırlanmış bu yemek malzemelerinin görüntüsü gibi bu kompozisyona ilginçlik verecektir. Balığın cam gibi gözleri izleyene sitemli bir şekilde bakıyor.

Yakın çevreye yerleştirilen nesneler, sandalyenin arkasına asılmış bu ceket örneğinde olduğu gibi, artık farklı görünür.

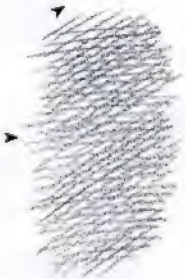
Gittiğiniz her yerde çevrenize baktığınızda natürmort düzenlemelerini göreceksiniz. Birileri kabanını sandalyenin üzerine atmış. Bir başkası akşam yemeği için masayı donatmış. Bardakların, tabakların, çatal ve bıçak takımlarının şekilleri; çiçekler, peçeteler ve çeşni türleri gibi ayrıntılar; onları yukarıdan, oturma pozisyonunda veya masayla aynı hizâda görmenize bağlı olarak farklı desenler ve tasarımlar oluşturur. Bu olanakların bilincine vardığınızda gözleriniz kendiliğinden kompozisyonu aramaya başlayacaktır.

MODELLEME VE GÖLGELEME YÖNTEMLERİ

Tarama çizgileri veya ton oluşturmak ışık ve gölge etkilerini göstermek için en kullanışlı yoldur. Bu yöntemi etkili bir şekilde kullanabilmeniz için alıştırma yapmanız gereklidir. Başlangıçta, aralarında eşit mesafe bulunan aynı uzunlukta ve aynı yönde çizgiler çizin. Bu konuda aceleci davranmayın. Alanları tarama çizgileriyle çok hızlı ve son derece hassas bir şekilde gösterebilirsiniz; ama bunun için alıştırma yapmalısınız. Yavaş adımlarla başlayın. Sonra hızlanırsınız.

Pek çok farklı tarama çizgisiyle gösterme yöntemi vardır.

Tek yönde tarama çizgileri

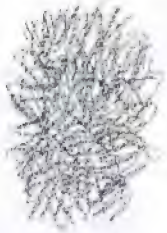


Çapraz tarama çizgileri

Farklı yönlerde tarama çizgileri 3 kat

Farklı yönlerde tarama çizgileri 4 kat veya yön

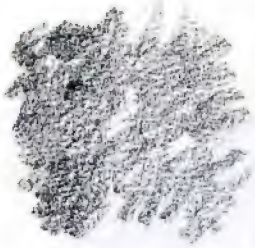
Yüzey üzerine eşit olarak dağılmış ve küçük yamalar oluşturan çizgi grupları kullanabilirsiniz.



Çizgileri her yönde çizerek bir ton bulutu oluşturabilirsiniz.

Çizgileri parmağınızla sıvayabilirsiniz.

Kalem kullanarak paralel çizgiler çizebilirsiniz. Bu çizgiler birbirine yakın veya uzak olabilir, isterseniz farklı yoğunluklarda kesik çizgiler veya noktalar da kullanabilirsiniz.



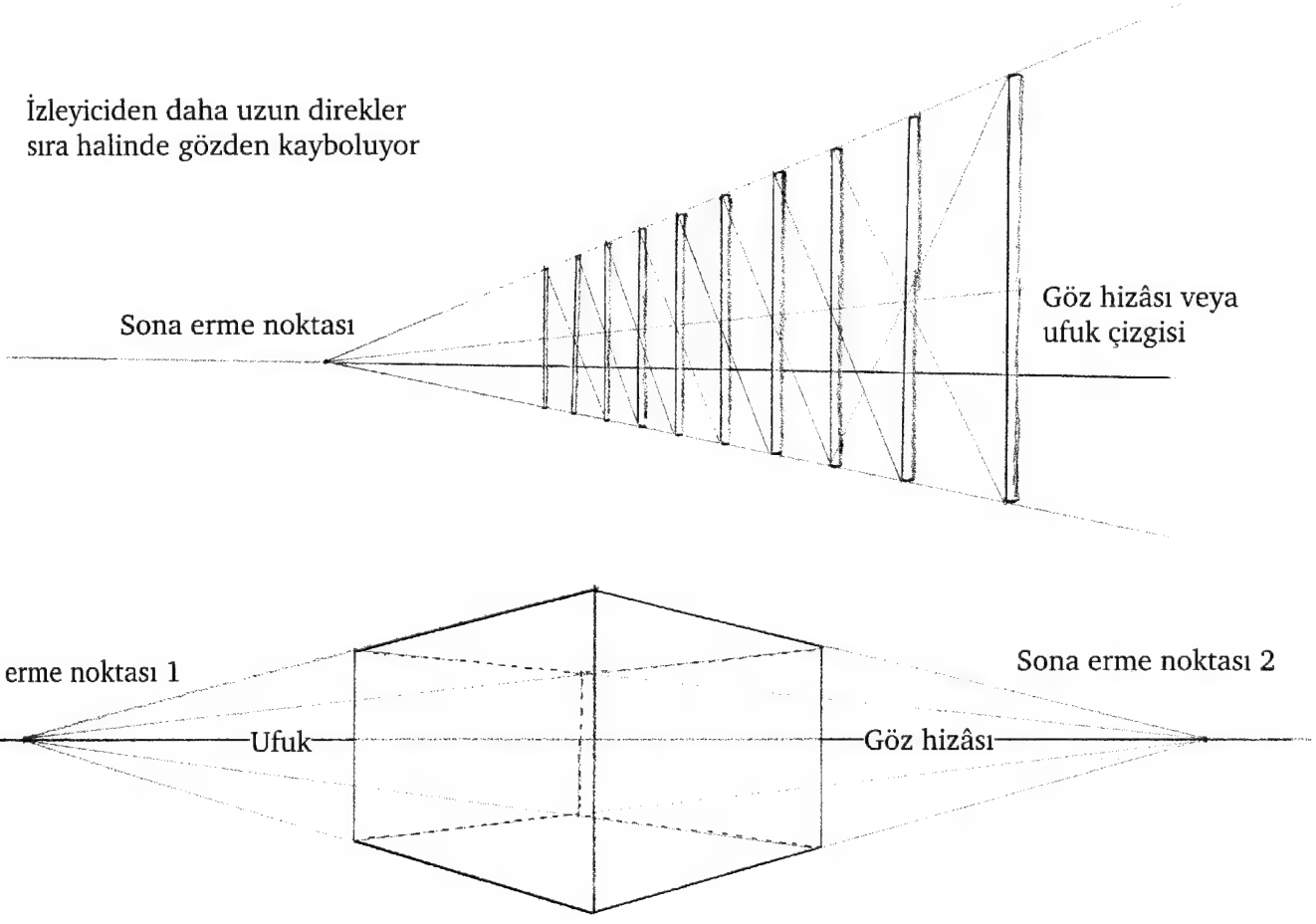
Çiziminizin bir alanını hızlı bir şekilde taramanız gerekiyorsa, daha kalın çizgiler kullanabilirsiniz; bunu yapmak için kurşun ucun yan tarafını kullanabilirsiniz.

BASİT PERSPEKTİF

Çiziminizin üç boyutlu bir uzam içinde oturmasını istiyorsanız, perspektif çok önemlidir. Kurallar oldukça basit olmakla birlikte perspektif çizgileri arasında pek çok farklı şekilde kontrast sağlayarak doğru etkiyi elde edebilirsiniz. Gözlemlerinizi temel alarak çizim yapmak, perspektifin nasıl kullanıldığını görmenizi sağlayacaktır. Aşağıda inceleyeceğimiz üç hile bu kuramı açıklamamıza yardımcı olacak.

Perspektifin bir numaralı kuralı aslında aynı boyda olan nesnelerin gözden uzaklaştıkça daha küçükmüş gibi görünmesidir. Dolayısıyla, sizden 182 santimetre uzakta ayakta duran 1,82 metre boyundaki bir insan gerçek boyunun yarısı uzunlukta görünecektir. Aynı kişi 4,5 metre uzakta ayakta dururken yaklaşık olarak 20 santimetre boyunda görünecektir. Aynı kişiye 91,4 metre uzaktan baktığınızdaysa onu başparmağınızın üst boğumunun arkasına saklayabilirsiniz.

İlk çizimde bu etkinin resim düzleminde nasıl oluşturulacağı hakkında bazı bilgiler veriliyor. Sona erme noktasına yaklaştıkça direkler daha küçük ve daha ince görünür. Direkler arasındaki mesafe de azalmaya başlar. Bu resim izleyenin gözünde olup bitene benzeyen bir örnek sunuyor; bu yaklaşımı kullanarak kâğıdın düz yüzeyinde açık bir derinlik etkisi yaratmak mümkündür.



Küp şeklinde, boy göz hizâsı üzerindeki yüksekliğe göre çıkarsanır; böylece küp sanki küçük bir evmiş gibi görünür. Kesik çizgiler küpün göze görünmeyen, uzak kenarını gösteriyor (uzak kenarın görülebilmesi için küpün saydam olması gereklidir). Çizgilerin bu kitabın ilk sayfalarındaki küplerde olduğu gibi birbirine paralel olmadığını, aksine perspektif kuralları uyarınca iki sona erme noktasına uzandığını fark edeceksiniz. Bu hile gözü kesinlikle ikna eder; Rönesans sanatçılarının (bilhassa Brunelleschi'nin) yeniden keşfettiği ve çizime yardımcı olan bu teknik, Roma çağından beri unutulmuştu.

UZAMSAL PERSPEKTİF

Perspektifin bir başka kuralı ise bir nesnenin izleyiciden uzaklaştıkça daha bulanık ve daha az yoğun hâle gelmesidir; dolayısıyla, uzaktaki bir nesneyi çizerken daha yumuşak dış hatlar, daha açık bir doku ve ton kullanmamız gereklidir. Bu teknikler aynı zamanda göz yanılması da yaratır ve izleyenin düz bir yüzeye bakarken derinlikli bir görüntü görmesini sağlar.

Aşağıdaki çizime bakarak uzamsal perspektifin ve birkaç basit tekniğin göze nasıl uzakta kaybolan mekân izlenimi verdiğini görebilirsiniz.

Orta mesafedeki ağaç otlara oranla daha az yoğunluğa ve dolgunluğa sahip.

Daha uzaktaki ağaçlar ise daha belirsiz ve genel hatlarla çizilmiş.

En yakındaki çalılık ağaca kıyasla daha güçlü bir dokuya sahip.

En gerideki tepeler daha yumuşak ve zayıf şekilde betimlenmiş.

Ön planda daha detaylı ve daha güçlü bir doku ve betimleme kullanılıyor. Çimler giderek yoğunluğunu ve ayrıntılarını yitirerek gözden kayboluyor.

BİTKİ ÇİZİMİ

Bitkileri çizerken işe bitkinin büyüme düzenini gözlemleyerek başlayın. Gözlem anahtar öneme sahiptir; bitkinin büyümesini, yaprakların ve taç yapraklarının aldığı formu görebildiğinizde, bitkiyi çizmek ve keşfetmek daha kolay hâle gelir.

1. 2. 3.

1. Son derece basitleştirilmiş bir büyüme şekliyle işe başlayın. Açmış çiçeğin şekline, karakteristik çizgiye ve yaprakların konumuna dikkat edin.

2. Taç yapraklarının ve yaprakların ana şeklini en basit formlarıyla çizin.

3. Şimdi, yapraklardaki ve taç yapraklarındaki küçük farklılıklar da dahil olmak üzere, bütün detayları çizin.

Bu işlemi tamamladıktan sonra, daha karmaşık bir çiçek veya yaprak grubunu çizmeyi deneyin. Burada yaptığımız gibi aynı çiçeklerin farklı örneklerini kullanabilirsiniz.

PEYZAJ SEÇİMİ

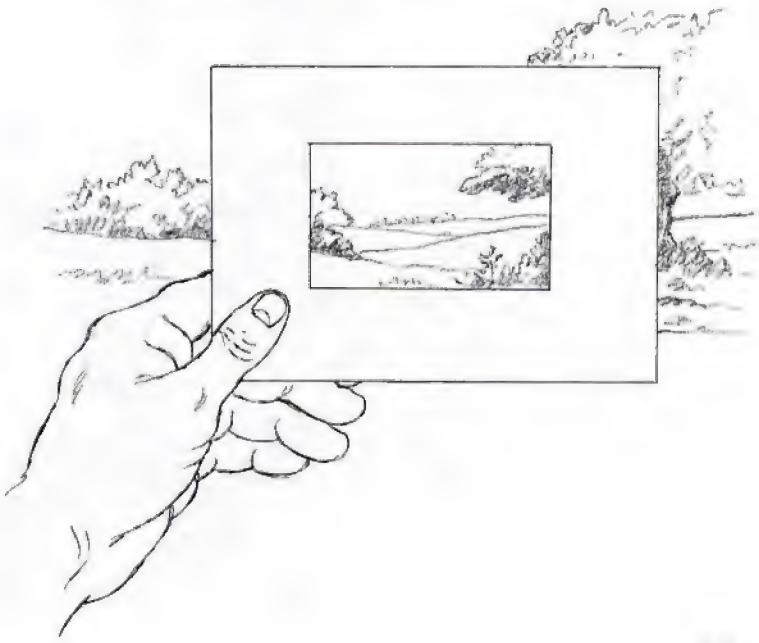
Başlangıç için en kolay peyzaj pencerenizin dışındaki manzaradır. Gördüğünüz manzara pencere tarafından çerçeveye alınmış olacağı için neyin ne kadarını dahil edeceğiniz konusunda düşünmenize gerek kalmaz. Kırsal alana çıkarsanız daha geniş bir bakış açısı kazanırsınız.

Bir manzarayı seçtikten sonra ana alanları basitçe çizebilirsiniz. Göz hizâsının veya ufuk çizgisinin resimde nerede göründüğü çok önemlidir.

Bu gibi temel ilkelere özen gösterirseniz, ileride detaylı çizimleri daha kolay yapabilirsiniz.

Seçtiğiniz manzarayı ellerinizi kullanarak yalıtabilir ve çerçeve içine alabilirsiniz; böylece peyzajın ne kadarını çiziminize dahil edeceğinize karar verebilirsiniz.

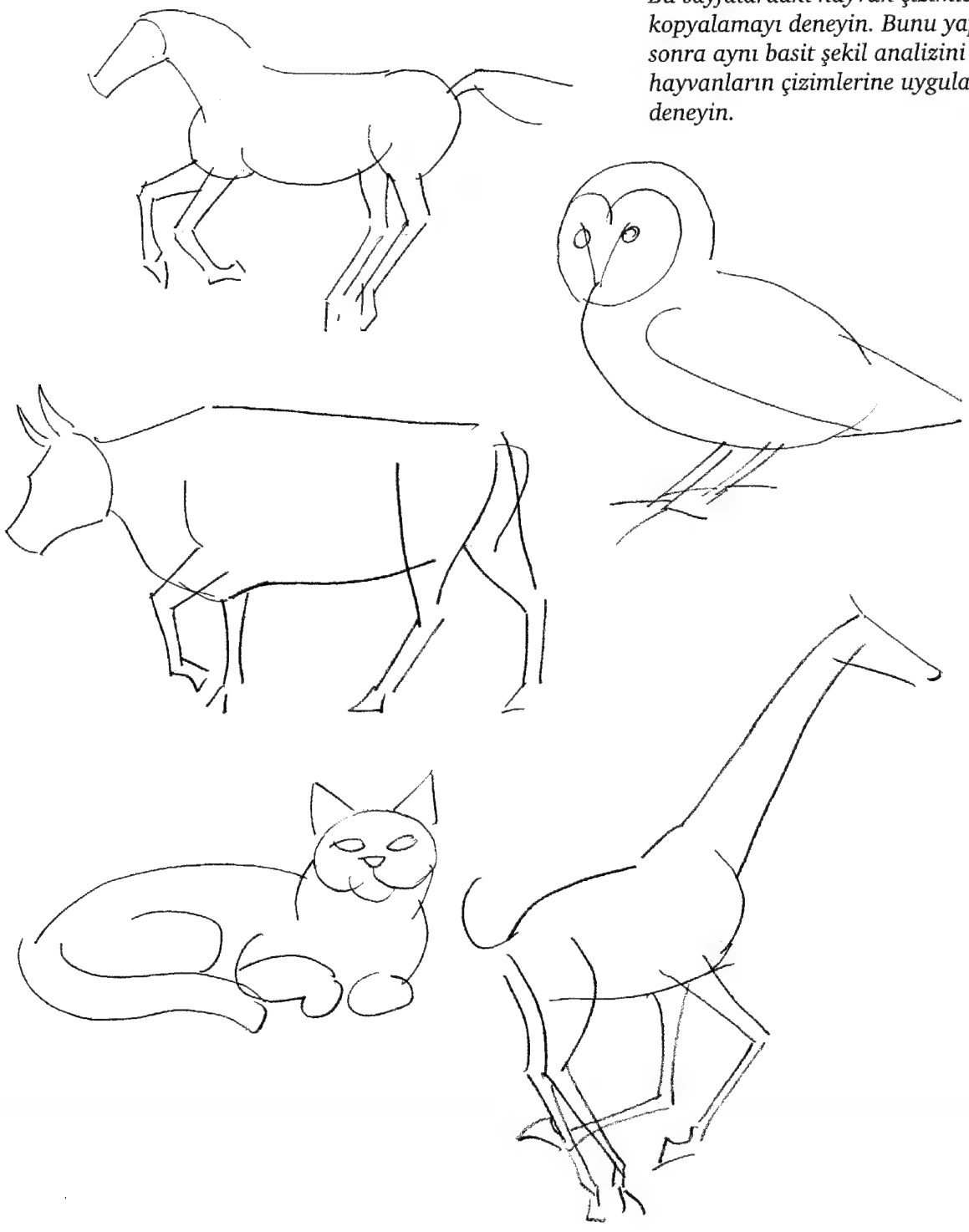
İsterseniz, ellerinizin yerine karton bir çerçeve de kullanabilirsiniz.



BASİT HAYVAN ŞEKLİ ÇİZİMİ

Hayvanları çizmek zor olabilir. Hayvanlar genellikle dikkatli bir çalışmaya imkân verecek kadar uzun süre hareketsiz kalmaz ama sözgelimi bir kedi veya köpek uyurken gözlem için yeterli zamanınız vardır. Bu konuyu ele almanın en iyi yolu son derece net fotoğraflar veya örnek çizimler bulmak ve temel şekilleri bu örneklerden titiz bir şekilde kopyalamaktır. Bu kitaptaki hayvan resimlerine bakarak hayvanların temel şekillerinin ne kadar kolay çizilebileceğini veya izlenebileceğini görebilirsiniz. Bir hayvanı basit şekillere indirgemek hayvanın nasıl çizileceğini kavrama düzeyinde yolu yarıladığınız anlamına gelir. Dış hatları belirledikten sonra tek sorun doku ve model detaylarını çizmektir: bu işlem daha titiz bir çalışmayı gerektirir.

Bu sayfalardaki hayvan çizimlerini kopyalamayı deneyin. Bunu yaptıktan sonra aynı basit şekil analizini diğer hayvanların çizimlerine uygulamayı deneyin.

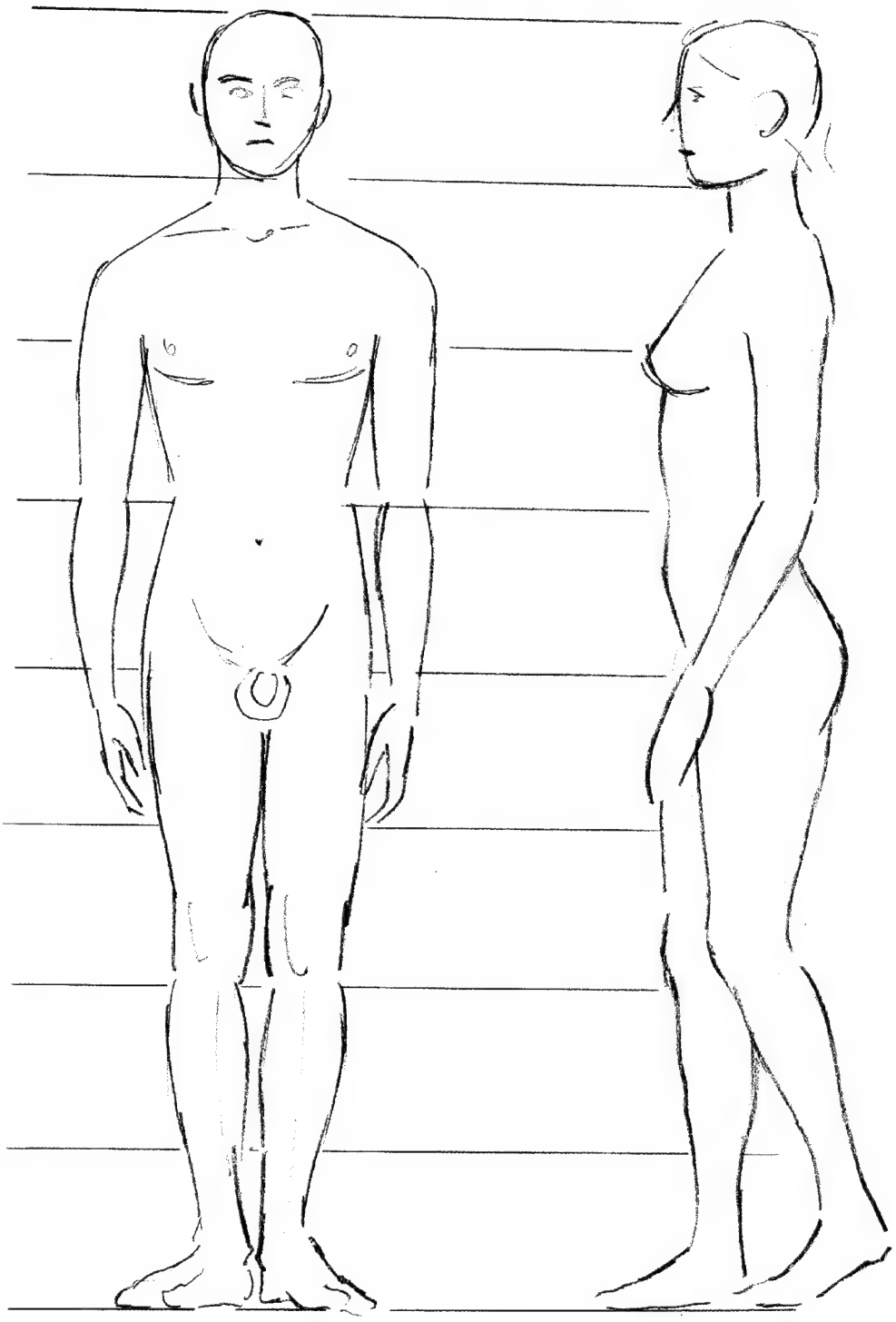


Bu türde çizim konusunu kitabın 108 ila 115 numaralı sayfalarında yeniden ve daha detaylı olarak ele alacağız.

İNSAN FİGÜRÜ: ORANLAR (PROPORSİYONLAR)

Burada gösterilen çizimlerde gördüğünüz gibi hem erkek hem de kadın için oranlar düşey olarak birbirine yakındır ama yatay olarak bazı farklılıklar söz konusudur. Erkeğin bedenindeki en geniş alan genellikle omuzlardır; öte yandan kadın bedeninin en geniş alanları genellikle kalçalardır. Her zaman olmasa da genellikle erkek bedeni kadın bedeninden daha büyüktür ve daha kaba bir kemik yapısına sahiptir.

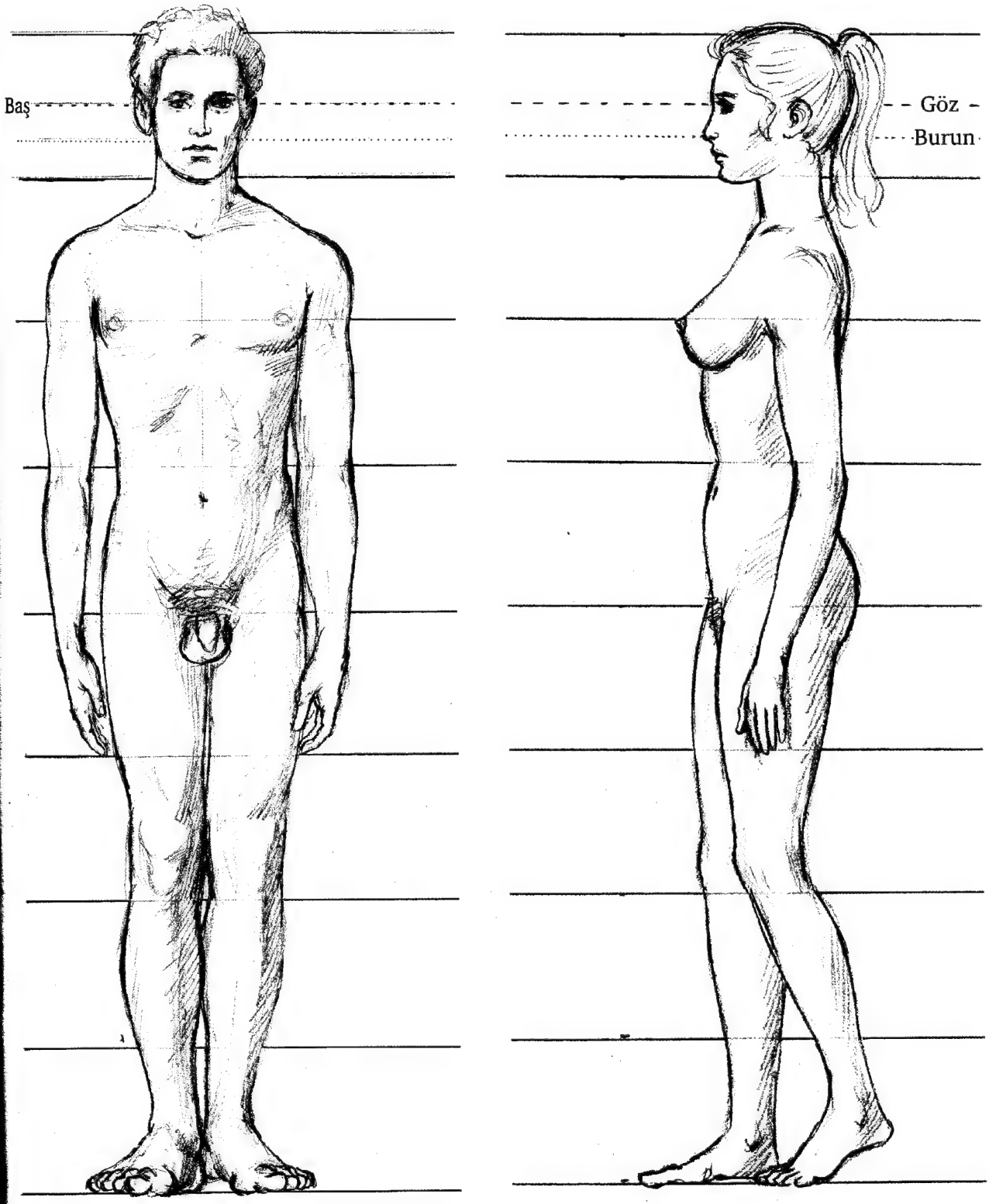
Bedensel gelişimini tamamlamış bir yetişkin ile bir çocuk arasındaki fark oldukça dikkat çekicidir; ortalama bir çocuk başı gövdenin geri kalan kısmına oranla çok daha büyüktür. Bacaklar ve kollar genellikle gelişimlerini en yavaş tamamlayan organlardır.



Her iki sayfadaki çizimlerde erkek ve kadın gövdesinin oranları ideal klasik ölçülere göre gösteriliyor. Orantılar baş boyunu esas almaktadır; insan boyu baş boyunun yaklaşık sekiz katına eşittir.

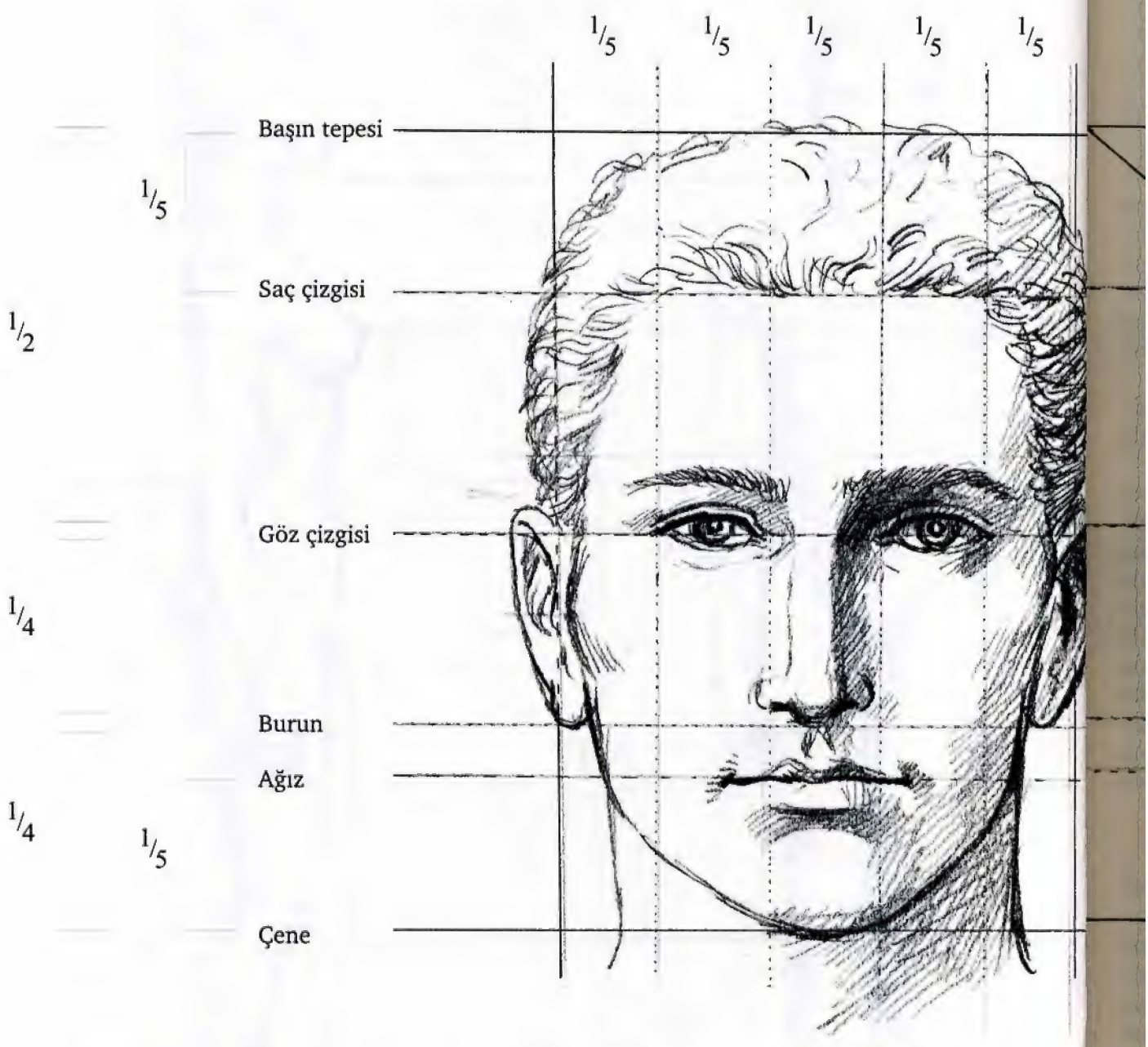
Her insan bu ideal klasik oranlara tam olarak uymaz ama insan figürü çizerken bu oranları temel almak yararlıdır. Bu oranlar sadece figür ayakta düz ve başı dik olarak durduğunda işe yarar.

Aşağıda da gördüğünüz gibi klasik oran uyarınca insan gövdesinin boyu sekiz baş boyuna eşit olacak şekilde çizilmiştir. Leğen kemiği ve kasık bölgesi vücudun ortasına denk gelir ve bu oran hem kadınlarda hem de erkeklerde aynıdır. Dizler orta noktadan iki baş boyu uzaklıktadır. Kol serbestçe aşağı bırakıldığında parmak uçları orta noktanın (vücudun orta kısmının) bir baş boyu kadar altında olmalıdır.



BAŞ: ORANLAR (PROPORSİYONLAR)

Yüzdeki önemli farklılıklar çoğunlukla kemik yapısından değil etli kısımlardaki varyasyonlardan kaynaklanır. Bununla birlikte, alın, yanak (elmacık) kemikleri ve dişler bazı kişilerde diğerlerine oranla daha belirgin olabilir. Bir çocuğun çenesi daha küçüktür; çene kemiği kafatasının gelişimini en son tamamlayan kısmıdır.



Ana bölümler burada orantılı olarak ve açık şekilde görülebilir. Gözler başın tam ortasında yer alır ve burun boyu baş boyunun dörtte biri kadardır. Çene altından dudakların birleştiği noktaya kadar ölçecek olursak; ağız, baş boyunun beşte biri kadardır. Baş genişliği cepheden ve profilden bakıldığında baş boyunun dörtte üçü kadardır.

Bir modele cepheden baktığınızda gözler arasındaki mesafe baş genişliğinin beşte biri kadardır. Göz boyu da, göz çukurunun bir köşesinden diğerine, baş boyunun beşte biri kadardır.

Kellik söz konusu değilse, saçlar baş alanının takriben yarısını kaplar. Bu oran aşağıda gördüğünüz gibi alnın üst kısmından enseye kadar diyagonal olarak hesaplanır.

Gözlerin alna çok yakın tasvir edilmesi çizimde sıkça yapılan bir hatadır. Bu hata çizerin sadece yüze bakma eğilim içinde olmasından kaynaklanır. Modelinizin oranlarını doğru olarak alabilmeniz için çalışırken başın tamamına bakmayı öğrenmeniz kesinlikle gereklidir.

Bu çizimdeki neredeyse düz çizgilere dikkat edin. Figüre baktığınızda düz çizgiler görüyorsanız, düz çizgi çizmekten kesinlikle korkmayın.

Şekli doğru yakalayabilmeniz için birkaç çizgi gerekebilir.

Pozda vurgu alan göğüs kafesi, sırt ve kol kasları gibi belirgin özelliklere kesinlik (definisyon) kazandırılmış.

FİGÜRLERE BAKIŞ

Yeni başlayan bir çizer için insan figürüne baktığında karşılaştığı en büyük sorun nereden başlayacağını bilememesidir. Görülecek çok şey olduğu düşüncesi kafa karışıklığına yol açabilir. Sanatçılar genellikle önce figürün şeklini en basit formuyla görselleştirmeye çalışır. Bir başka deyişle, figürü neredeyse geometrik karakteriyle görmeye çalışırlar.

Aşağıda gördüğünüz örnekte, sırt kalçalara ulaştığı noktaya kadar neredeyse üçgen şeklindedir. Perspektif kurallarına uygun olarak kısaltılan kollar ise basit, yumuşak hatlı ve silindir benzeri şekildedir. Baş, kareyi andıran bir yumurta şeklindedir.

Bir sanatçı figürde bu ana şekilleri görebiliyorsa, işi büyük oranda kolaylamış demektir.

Temel şekil ve alanlar önce taslak (kroki) şeklinde çizilir. Bu işleme ana şekillerin kaba taslak çizilmesi denir. İkinci çizimde şekiller biraz daha ayrıntılı olmakla birlikte basitliğini hâlâ koruyor. Çizgiler ince ve yumuşak olduğu için değişiklikler kolayca yapılabiliyor. Profesyonel sanatçılar bu aşamada gerçekten çok çalışırlar – doğru şekli çizebilmek için sürekli düzeltme yaparlar.

Farklı yönlerde tarama çizgileri kullanılarak ton farklılığı oluşturulmuş ve derinlik kazandırılmış.

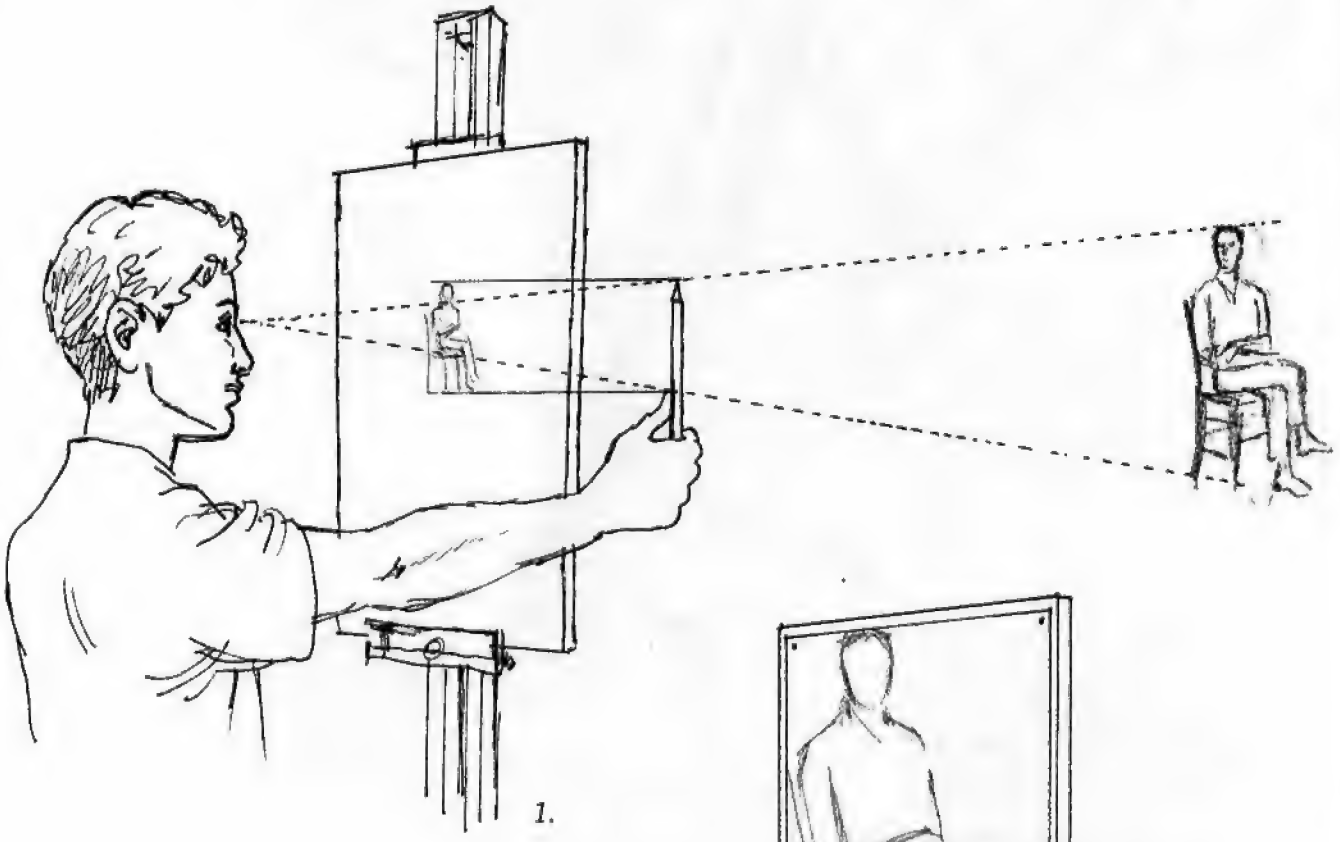
Bir çizime nihai görüntüsünü ton verir. İkinci çizimde büyük alanlara daha açık bir ton uygulandığını fark edeceksiniz. Nihai çizimde en koyu tonlar en önce uygulanır. En açık ve en koyu tonlar uygulandıktan sonra, bu iki uç arasındaki ton çeşitliliğinin nasıl çizileceği konusunda nihai karar verilir. Genellikle bir çizimi tamamlamak için iki veya üç ton yeterlidir.

Bir başkası size düzenli olarak hatırlatmadığı takdirde bir figürü her zaman bir bütün olarak görebilmek zordur; ama bu noktada önemli olan belirli bir alana gereğinden çok yoğunlaşmamaktır. Figür çizimi konusunda yetkinleşmek istiyorsanız, figürdeki her kısmı birkaç hafta veya ay boyunca giderek daha ayrıntılı şekilde çizmeye çalışın. Aynı kısımları ısrarla tekrar çizerseniz, gövdenin başka kısımlarında ilerleme kaydedemeden sadece çalıştığınız kısımları geliştirirsiniz ve tekniğiniz zayıflar.

DOĞRU BOY HATALI BOY OLDUĞUNDA

Yeni başlayanlar nesneleri ve figürleri genellikle çok küçük çizer. Bu durum 'görünen boy' adı verilen çizim olgusundan kaynaklanır: bu terim bir nesnenin veya figürün gözünüze görünen boyunu ifade eder. Buradaki çizimlerde de görebileceğiniz gibi gözünüze görünen boyu esas alırsanız nesnenin veya figürün kâğıt üzerindeki boyu oldukça küçük olacaktır. Bu boyda hata payı da oldukça küçüktür. Öte yandan görünen boyun kullanıldığı yerler de mevcuttur; yeni başlayanlar çok büyük nesnelerin, binaların veya manzaraların şekillerini ölçmek için görünen boyu kullanabilir.

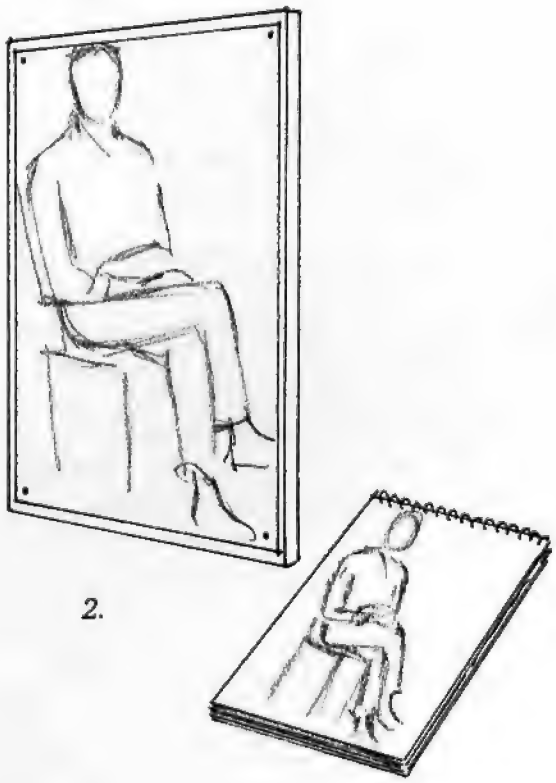
Dolayısıyla, işe başlarken mümkün olabildiğince büyük çizmeye çalışın. Nesneler veya figürler kâğıdınızın üzerinde en büyük alanı kaplamalıdır. İster A4 boy kroki defterine, ister A2 boy kâğıt üzerine, ister AO boy büyük bir şövale üzerine çizim yapın, bu kurala kesinlikle uymanız gereklidir. Büyük çizerseniz, çok daha geniş bir manevra alanına sahip olacağınız için hatalarınızı daha kolay görebilir ve gereken şekilde düzeltebilirsiniz.



1.

1. Görünen boyu, bir başka deyişle, figürün veya nesnenin bulunduğunuz noktadan göründüğü büyüklüğü, hesaplamak için bir kurşunkalemi kol açıklığında tutun ve nesnenin veya figürün kalem boyunun ne kadarına eşit olduğunu ölçün.

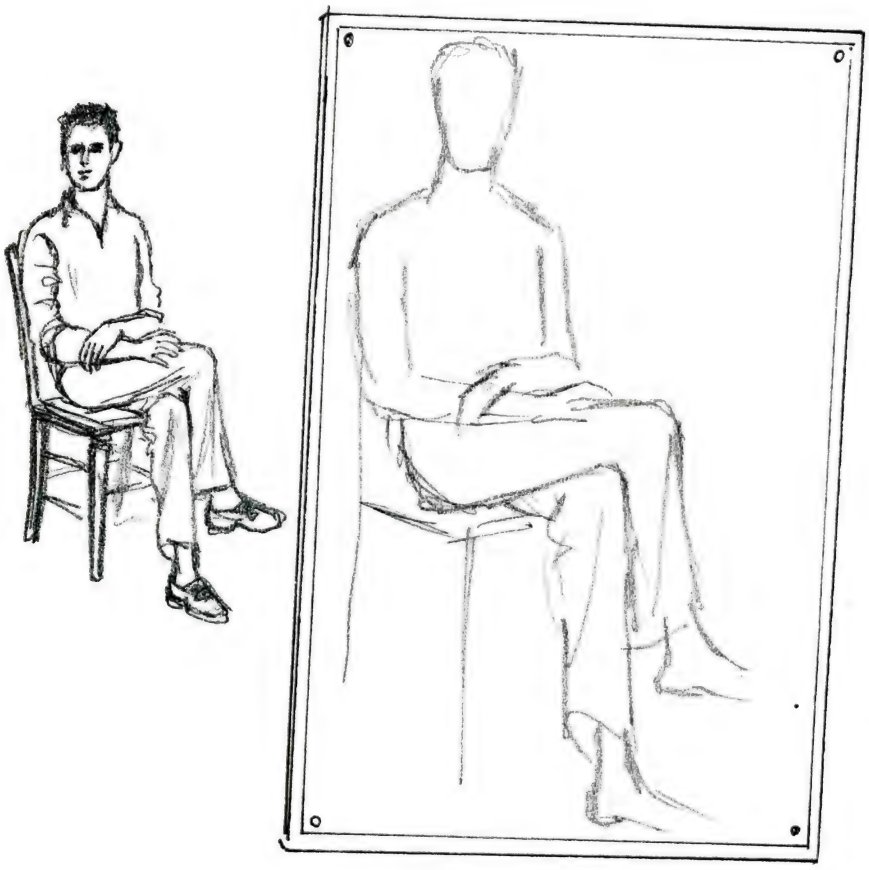
2. Kullandığınız kâğıt boyu ne olursa olsun, çizdiğiniz figürler veya nesneler en büyük alanı kaplamalıdır.



2.

Daha büyük kâğıt kullanıyorsanız, daha büyük çizim yapmalısınız. Cesaret kırıcı gibi görünse de, bu yaklaşıma bir kez alıştıktan sonra kendinize olan güveniniz artacaktır. Büyük çizdiğinizde hatalar konusunda daha az endişe duyarsınız ve hatalarınızı düzeltmek daha eğlenceli hâle gelir. İlerledikçe, her boyda çizim yapabilmeyi öğrenebilirsiniz: minyatürden duvar resmine kadar her boyda çizim yapmayı öğrenmek eğlenceli ve keyif vericidir.

Kendinize olan güveniniz arttığında, bir duvara birkaç duvar kâğıdı altlığı şeridi yapıştırın ve dev boyutta, bir başka deyişle, doğal şekilden daha büyük çizim yapın. Oranlar biraz bozulabilir ama bu canınızı sıkmasın. Doğal şekilden daha büyük çizim yapmak son derece özgürleştirici bir deneyim olabilir. Bu çalışma teknik olarak hatalı yönlerinizi görmenizi de sağlayabilir. Hata eğiliminizin ne olduğunu belirledikten sonra bu hatayı düzeltmek çok daha kolay hâle gelir ve becerinizi doğru yönde bir adım ileri taşımış olursunuz.



Doğal şekilde büyük çizim yapmak hem özgürleştirici hem de öğreticidir. Hatalar daha kolay görülür ve daha kolay düzeltilir.

Başlangıçta büyük çizim yaparken zorlanabilirsiniz ve kendinize sürekli olarak daha kalın ve daha geniş çizmeniz gerektiğini hatırlatmanız gerekebilir. İlk zamanlarda görünen boyda çizmek son derece doğal gelse de bu yaklaşım bizim kendi bilincimizden ve çizim ne kadar küçük olursa hata da o kadar küçük olur şeklindeki hatalı düşünceden kaynaklanır. Büyük çizimlerde hataları düzeltmenin ne kadar kolay olduğunu keşfettikten sonra görünen boyda çizim yapmak istemeyeceksiniz.

Nesne Çizimi ve Natürmort Kompozisyonu

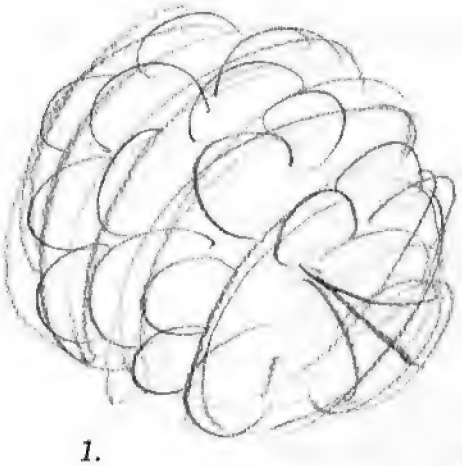
Önceki bölümde çok çeşitli konuları çizmeye çalışarak sanatsal becerinizi kullanmaya başlamıştınız. Şimdiyse, öğrendiklerinizi nasıl geliştirebileceğiniz ve uygulayabileceğiniz daha ayrıntılı olarak gösterilecek. Teknik becerinizi pekiştireceksiniz ve bakma sanatını daha ileri noktalara götürmek konusunda kışkırtılacaksınız.

Yeterli sayıda alıştırma yaptıktan sonra sadece çizmeye çalıştığınız nesnelerin değil, etrafınızdaki her nesnenin bütün ilginç detaylarını fark etmeye başladığınızı göreceksiniz. Bir sanatçı için dünyanın asla sıkıcı bir yer olamayacağını çünkü görecek çok şey olduğunu keşfedeceksiniz. Bir nesneye her baktığınızda, yeni bir şey keşfedeceksiniz; aynı nesneye daha önce defalarca bakmış olsanız da bir şey değişmeyecek. Bu bilinçlenme sayesinde algılamanız daha derin hâle gelecek ve görme eyleminin özüne varabileceksiniz.

FARKLI MALZEMELERDEN YAPILMIŞ NESNELER

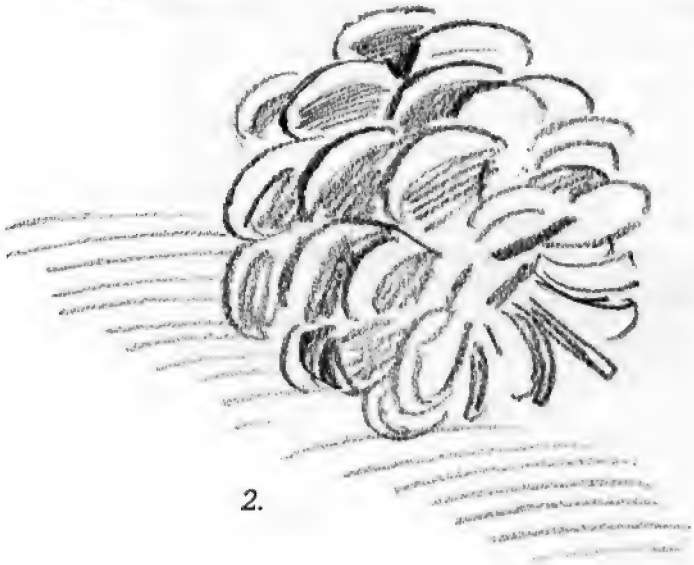
Nesnelerin şeklini dış hatlarıyla düzgün çizebilmeyi öğrendikten sonra farklı malzemelerden yapılmış muhtelif nesneleri bir araya getirerek natürmort kompozisyonları yapmaya çalışabilirsiniz. Önümüzdeki adımlarda bu gibi nesnelere göz atacağız ve kendi düzenlemelerinizi ve konunuzu yaratırken dikkat etmeniz gerekebilecek farklı yaklaşımları ele alacağız.

Önce öz itibariyle basit olmasına karşın ayrıntılarda oldukça karmaşık olan bu kozalağı çizmeyi deneyin. Çizimi doğru yapabilmeniz için gözlem gücünüzü ve nesneyi bir bütün olarak görebilme yeteneğinizi kullanmanız gerekecek.



1.

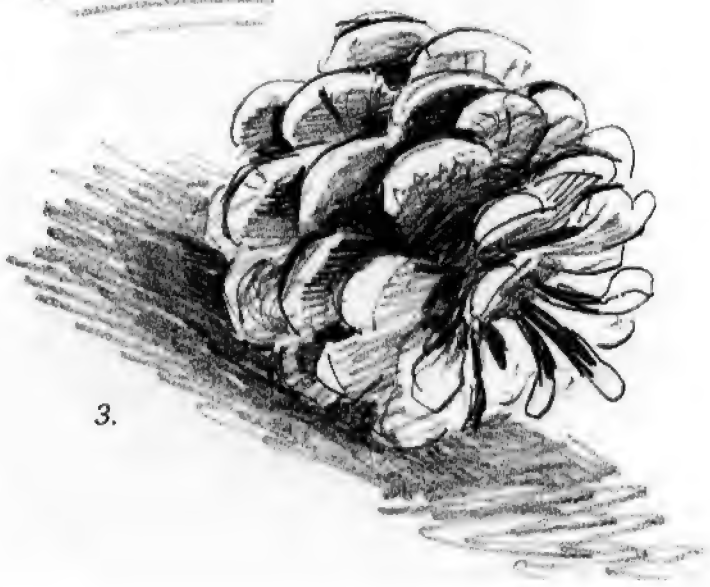
1. Nesneye dikkatli bir şekilde bakın ve şekli bir bütün olarak görün. Dış hatları olabildiğince basit ve kesin şekilde çizin.



2.

2. Şimdi bütünün içindeki çeşitli parçalara bakın. Dış hatlarını çizdiğiniz genel şeklin içine her şekli taslak olarak çizin.

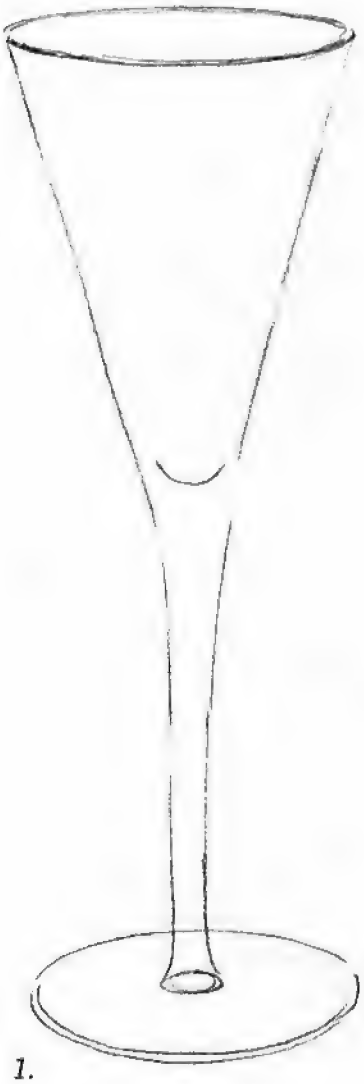
3. Nesnenin diyagrama benzer bir çizimini yaptıktan sonra ışık ve gölge detaylarını, her parçanın tam şeklini çizebilir ve çiziminize boyut kazandırabilirsiniz.



3.

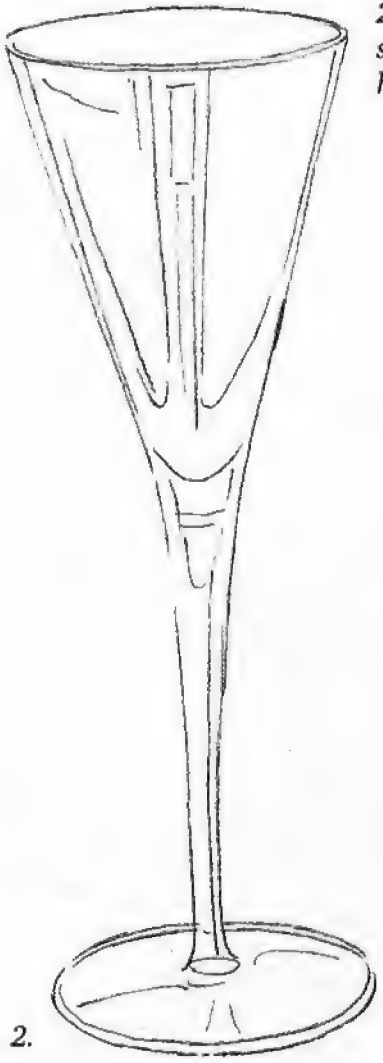
Şimdi de şarap kadehi gibi bir nesneyi deneyin.

1. Boy ve genişlik ile çubuk ve kupa (tas) arasındaki oranlara özellikle dikkat ederek ana şekli çizin.



1.

2. Yansımaların ana şekillerini son derece basit olarak ana hatlarıyla çizin.



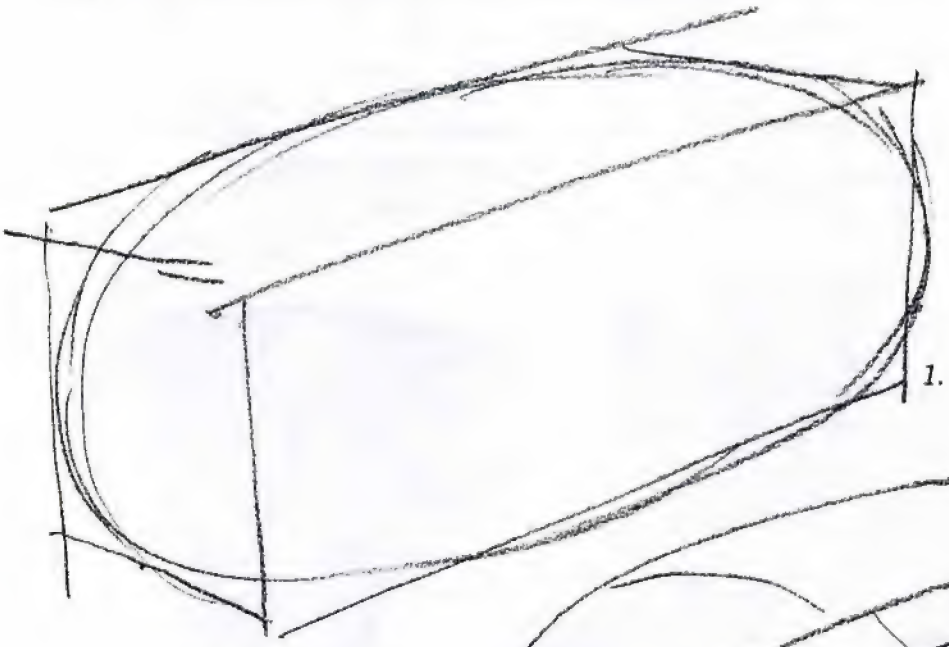
2.

3. Önce en koyu tonları yerleştirin, sonra giderek açık tonlara ulaşın; kâğıdınızın beyaz rengi en parlak noktanın rengi olmalıdır.

3.

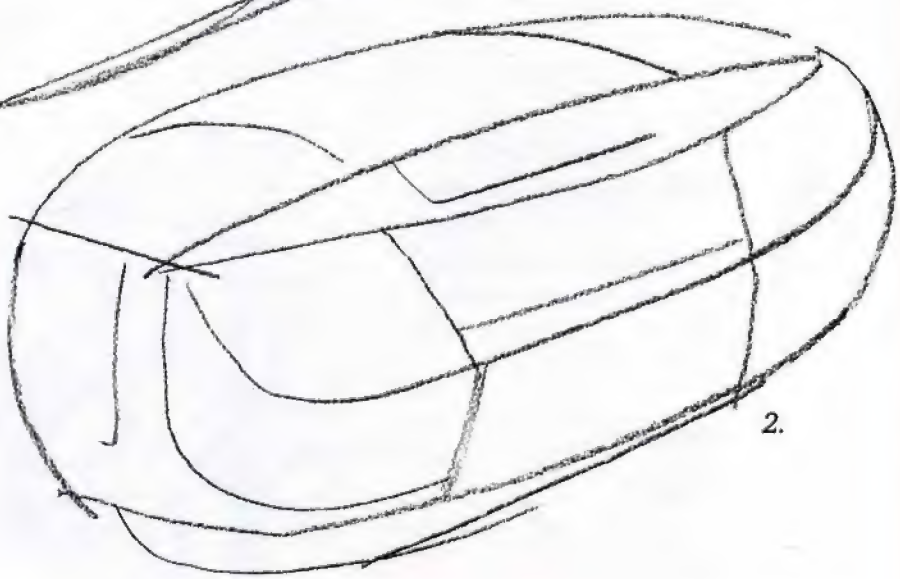
Burada sunduğumuz yaklaşım sizin için çok kullanışlıdır. Dikkat edilmesi gereken bir nokta: tonların inceliği kafanızı karıştırmasın, tonları basitleştirin. En güçlü kenarları ve gölgeleri vurgulu olarak çizin ama bu gibi kenarların veya gölgelerin olmadığı alanlara da dikkat edin. Bir başka deyişle, nesnelerin çevresindeki çizgiler eşit olmayacaktır; çizgilerin bir kısmı güçlü ve net, bir kısmı ise yumuşak ve belli belirsiz olacaktır. Bu farklılığa dikkat eder ve farklılığı kâğıt üzerine doğru aktarabilirseniz, çiziminiz daha derinlikli ve boyutlu olacaktır.

Radyolu bir kasetçalar gibi mekanik nesneleri çizerken ana sorun geometrik niteliklidir. Önce ana hat şeklini (örneğimizde, dikdörtgen kutuyu) perspektif kurallarına uygun ve doğru olarak çizmeli ve sonra bu şeklin köşelerini kavisli hâle getirmelisiniz. Makineler insan yapımı olduğu için açık bir düzene sahiptir ve bu düzeni bölümlere ayırmanız yeterlidir.



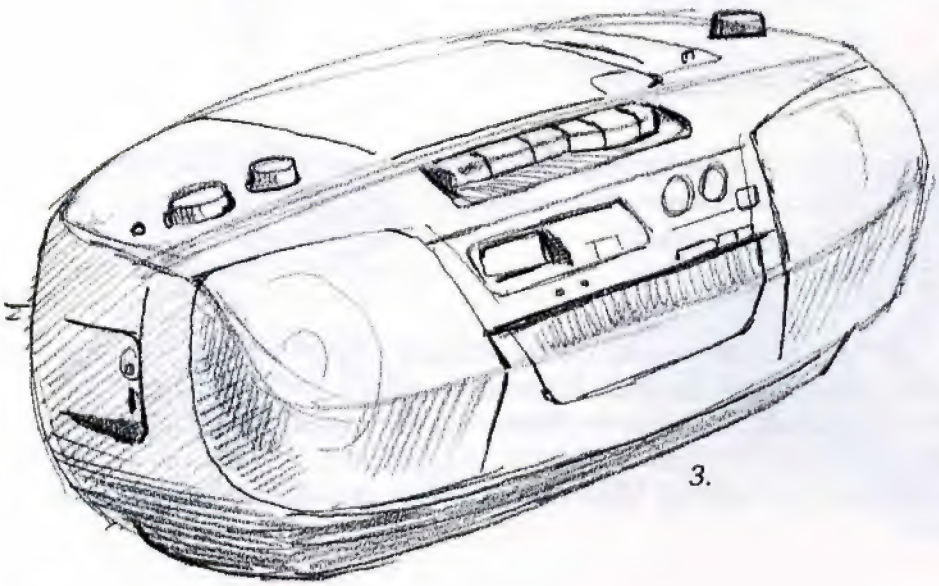
1.

1. Şeklin tamamını ana hatlarıyla çizin; HB veya B kullanabilirsiniz. Sorun olup olmadığını kontrol ettikten sonra, fazla çizgilerin karışıklığa yol açtığını düşünüyorsanız, dikdörtgen yapıyı silebilirsiniz. Kavisli köşeli şekli doğru yere oturtmadan dikdörtgen yapıyı silmeyin.



2.

2. Dış hatları (çevre çizgisi) içindeki ana şekilleri çizin. Bu şekiller makinenin hem uzunluğu hem de derinliği boyunca oldukça net olarak görülebilir.



3.

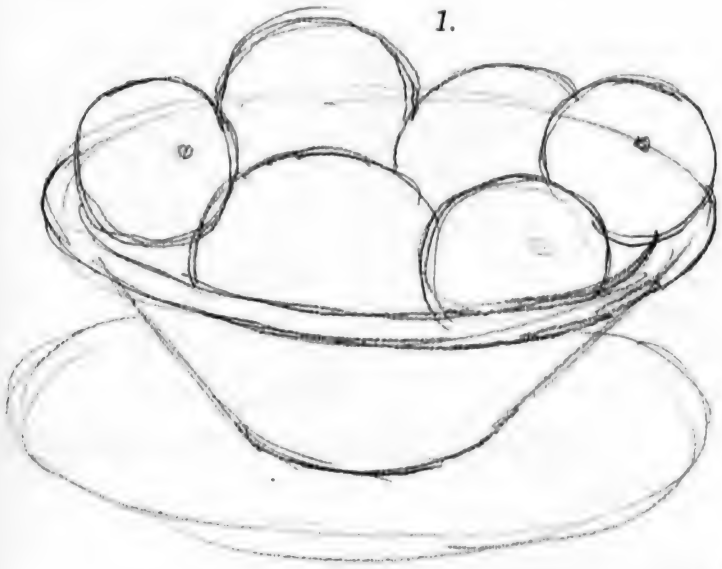
3. Ana şekil konusunda emin oluncaya dek çiziminizin ince noktalarına gereğinden fazla takılıp kalmayın. Kasetçalara yükseklik ve derinlik kazandıran doku, ışık ve gölge üzerinde çalışmak; basma düğmeleri, topuzlar, soketler ve ekranlar gibi hassas detaylardan çok daha önemlidir.

Ton vermek için 2B veya 4B kullanmayı deneyin. Çizgi ve ton arasındaki varyasyon zengin bir doku verir.

BASİT BİR NATÜRMORT

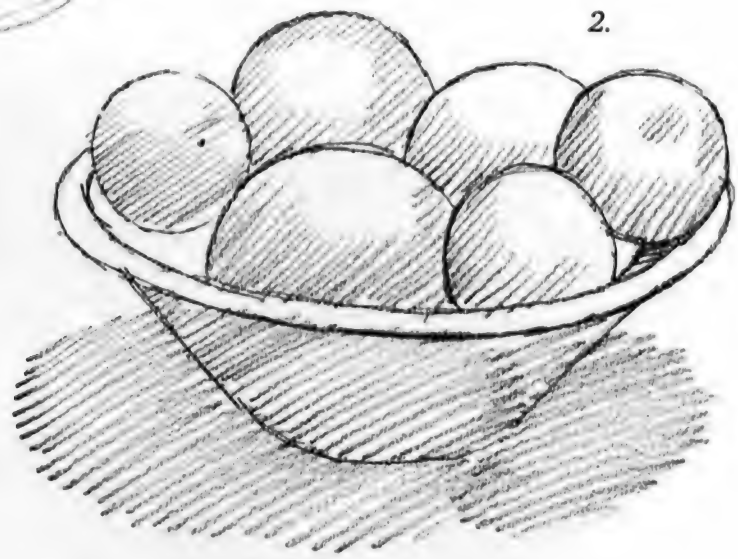
Şimdi basit bir natürmort düzenlemesi deneyeceğiz. Bu alıştırma için bir kâse içindeki birkaç portakalı seçtim; bu düzenleme ilgi çekici bir zorluk içeriyor. Ana sorun bütün portakalların kâsenin üstündeki elips benzeri şekle sığdırılmasıdır. Önünüzdeki görüntüyü çizmeye başlamadan önce kompozisyona birkaç dakika yakından bakarak boy ve orantı hakkında fikir edinin.

1.



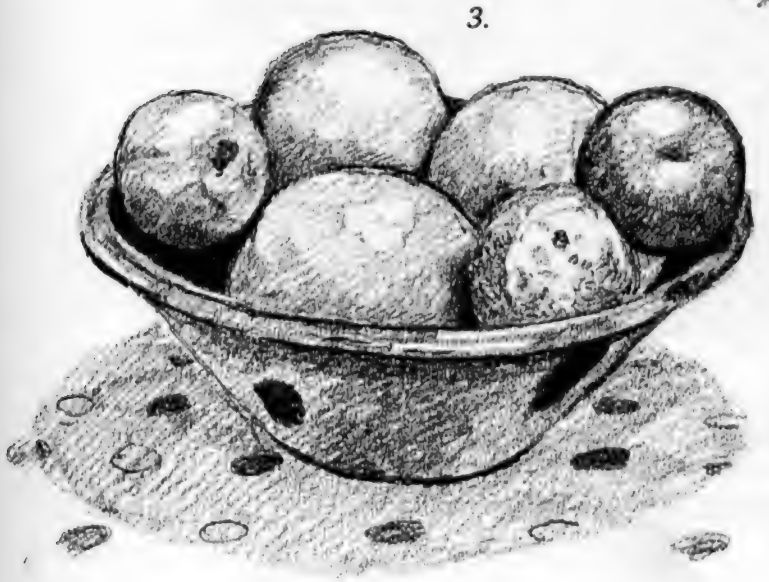
1. Önce her meyve tanesinin ve kâsenin dış hatlarını çizin. (16. sayfadaki elips çizimi alıştırmanıza bakabilirsiniz.) Kâsenin elipsini ve kâsenin meyve topluluğuna oranını doğru yakalamaya konsantre olun. Meyvelerin şekli aslıyla aynı değilse endişelenmeyin, kâse şeklinin içini gerektiği gibi doldurmaları yeterlidir. Bu aşamada çizim hassasiyeti eğrilerin meyveye benzemesini sağlamak kadar önemli değil.

2.



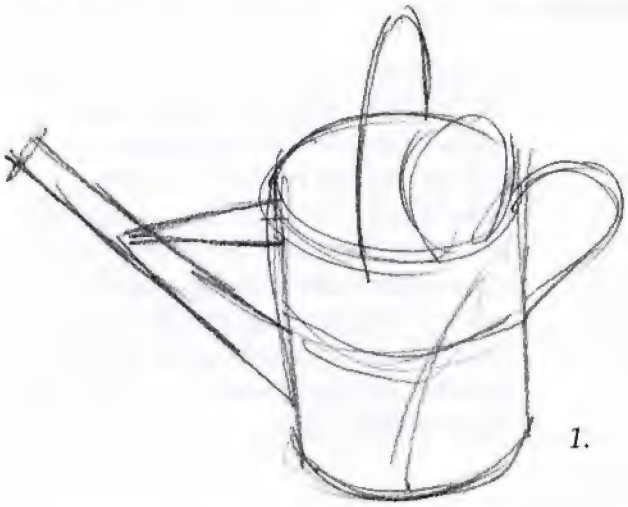
2. Kâsenin masaya düşen gölgesinin şekline dikkat edin. Bu şekil kâsenin kenarına benzer bir şekil olacaktır. Işığın geldiği yöne dikkat edin ve gölgeleri çok basit ve hafif bir şekilde ekleyin.

3.



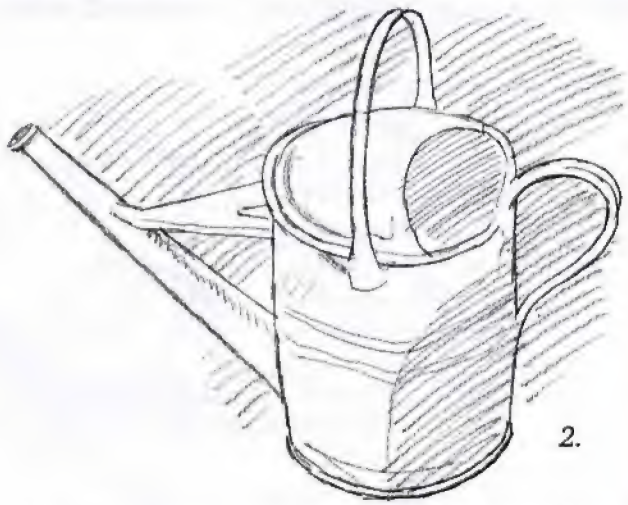
3. Şimdi gölge tonlarını ve kâsedeki yansımaları belirginleştirin. Önceki alıştırmada olduğu gibi gölgeli alanları ana hatlarıyla göstermek için açık bir ton kullanın. Sonra gölge içindeki varyasyon üzerinde çalışın ve gözünüze çok net gözüken köşeleri vurgulayın. Kâğıdınızdaki boş alanlar ışığın en parlak şekilde düştüğü yerleri göstermelidir.

Bu ibriği ilk kez çizmeye çalışırken çizgi ve gölgeleme kalitesi hakkında endişelenmeyin. Masif ve iri görünüşlü bir nesne çizmek avantajlıdır. Şeklin kesinliği iyi olmakla birlikte atmosfer hâlâ hareketsiz; dolayısıyla kaleminizi daha yayvan kullanmaktan çekinmeyin. Bir nesne ne kadar köhne görünümlüyse, nesnenin hatları da geometrik açıdan kesin olmaktan o kadar uzaktır.



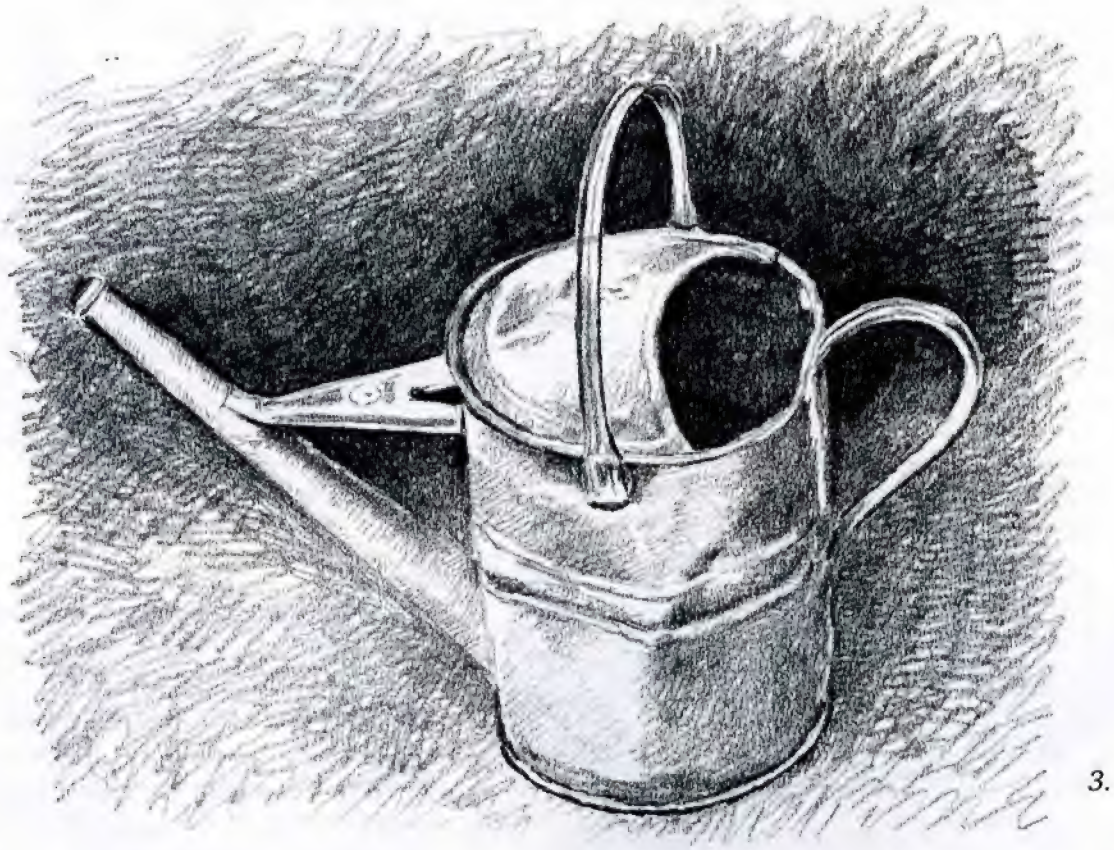
1.

1. Ana şekli çizin.



2.

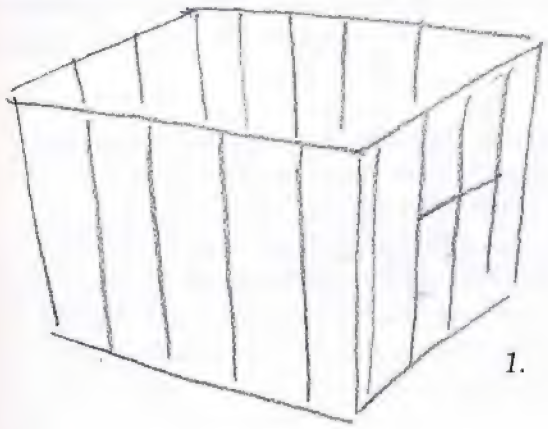
2. Gölgenin belirgin olduğu alanları bir açık tonda tarayın.



3.

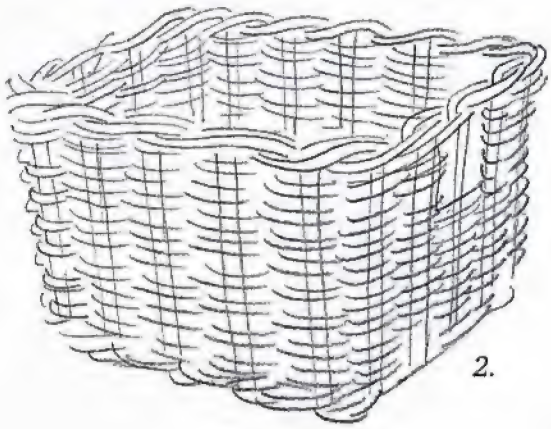
3. Şimdi gerçekten çalışmaya başlayabilir ve nesneye doku ve ton derinliği kazandırabilirsiniz. İbriğin aşınmış ve çentikli yüzeyinde pek çok iz olacaktır. Bunları düzeltmeye çalışmayın. Aşınma ve yıpranma etkisini uyandırmak için kumlu bir doku kullanın ve kaleminizin gerçekliği yansıtmasını sağlayın.

Bu sepeti çizerken ana sorununuz baktığınız bu nesnenin karmaşıklığı içinde kaybolmamayı nasıl başaracağınız olacaktır. Örgü düzenini keşfetmeniz ve her sepet örgüsü parçasının genel tasarımda nereye oturduğuna karar vermeniz gereklidir. Örgü düzenini keşfettikten sonra çizim işlemi artık size cesaret kırıcı gelmeyecektir.



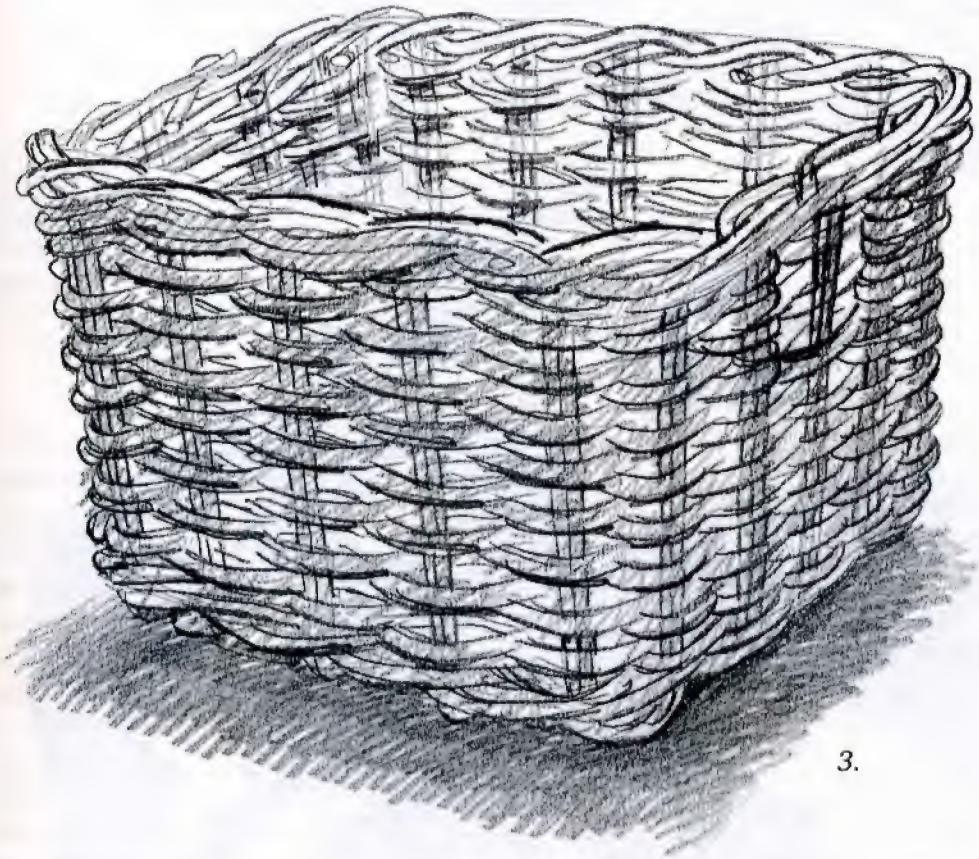
1.

1. Bir çatı şekil çizin; ana dikey çubukların tekil yapısını ve sepetin üst ve alt kısmını ana hatlarıyla gösterin.



2.

2. Şimdi genel örgü etkisini çizin. Üst ve alt kenarlara özellikle dikkat edin.

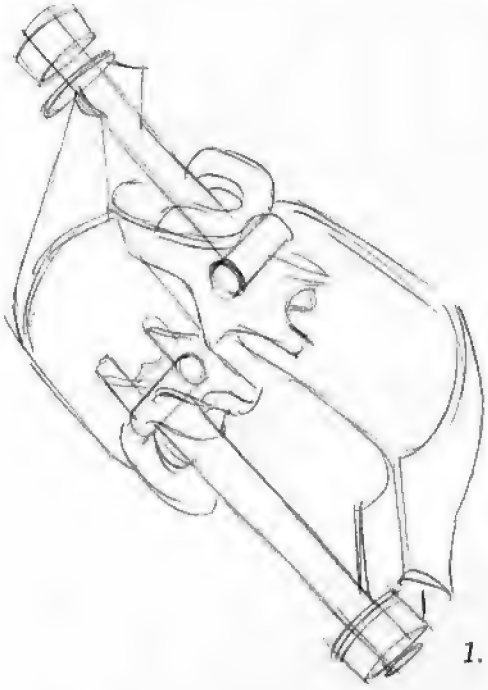


3.

3. Sepetin bulunduğu yüzeye, yani masanın üstüne düşen gölge de dahil olmak üzere ışık ve gölge alanlarını hafifçe karalayın. Son olarak, daha net gözüken çizgileri ve daha koyu tonlara veya gölgelere sahip alanları vurgulayın.

Boy ve genişlik karşılaştırması yaparak ve her nesnenin orta çizgisini işaretleyerek, çizdiğiniz nesneleri ölçebilirsiniz.

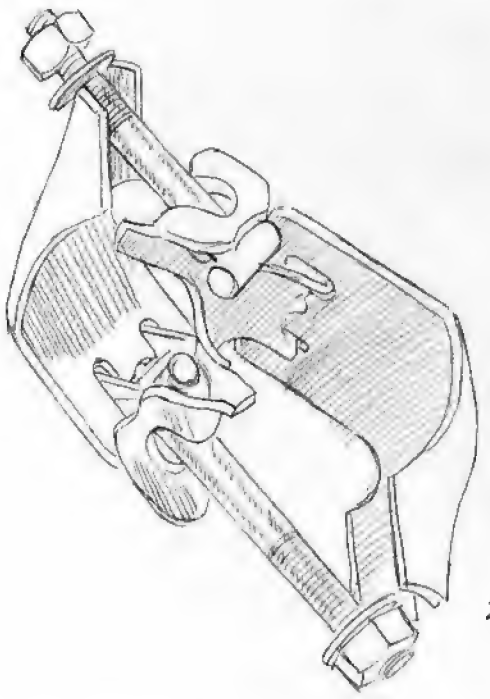
Bu eski hırdavat parçalarını bir ustanın atölyesinden aldım. Karmaşık şekilleri çizim yeteneğinin sınanması için çok iyi olanaklar sunuyor. Bunları çizmeye kalktığınız zaman oranları doğru belirlemenin imkânsız olduğunu düşünebilirsiniz. Telaşa kapılmayın, hatalarınızı düzelterek ısrarla yeniden çizin. Bu alıştırmalar şekilleri ilk denemede doğru çizmenizi sağlamayı değil, hatalarınızı düzelterek yeniden çizmenizi ve nesnelere alıştıktan sonra onları nasıl göreceğinizi keşfedebilmenizi sağlamayı amaçlamaktadır. Geometri karmaşık veya basit olabilir ama şekil kombinasyonu bir profesyonel için bile sorundur. Bu nedenle, denemeye devam edin.



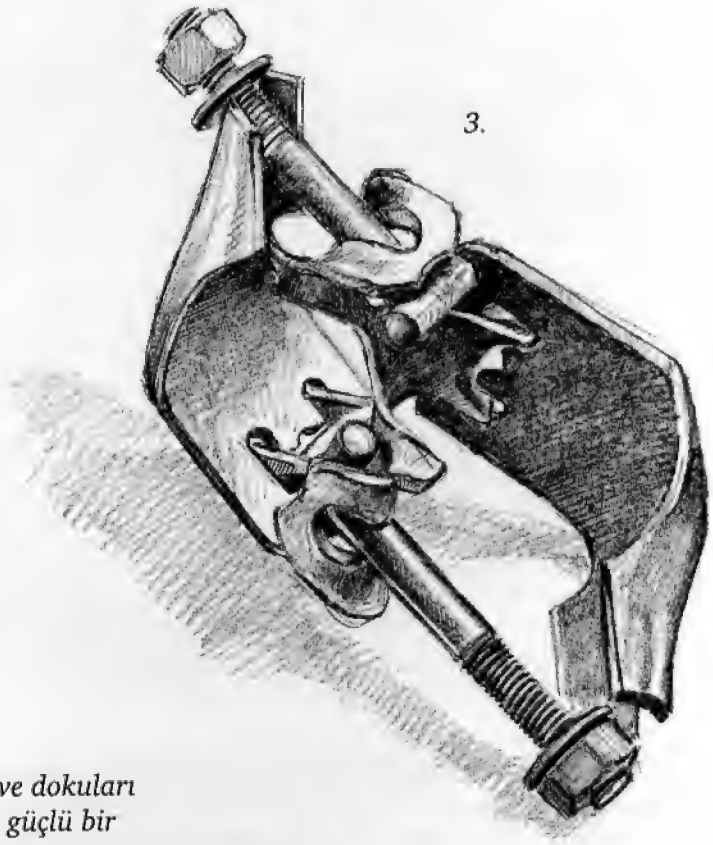
1.

1. Genel yapının içindeki her öğenin şeklini çok basit ve net bir ana hatla çizin, her parçanın boyunu mümkün olabildiği ölçüde kesin belirlemeye dikkat edin. Bunu başaramazsanız, gözünüz ona takılır ve çiziminiz inandırıcı olmaz. Bu ilk aşamayı başarıyla tamamlamak güç olsa da çiziminizin sonraki bölümlerinin çok daha kolay olacağı kesindir.

2. Ana hat çiziminizden memnunsanız, ana yapı içindeki detaylı şekillere daha fazla netlik kazandırın. Bu şekilleri olabildiğince kesin hatlarla çizerseniz, mekanik nesneleri doğal şekillerden ayırt eden makine hassaslığını yakalayabilirsiniz. Çiziminizin teknik yönlerini doğru hâle getirmeden gölgeleme yapmaya kalkışmayın.



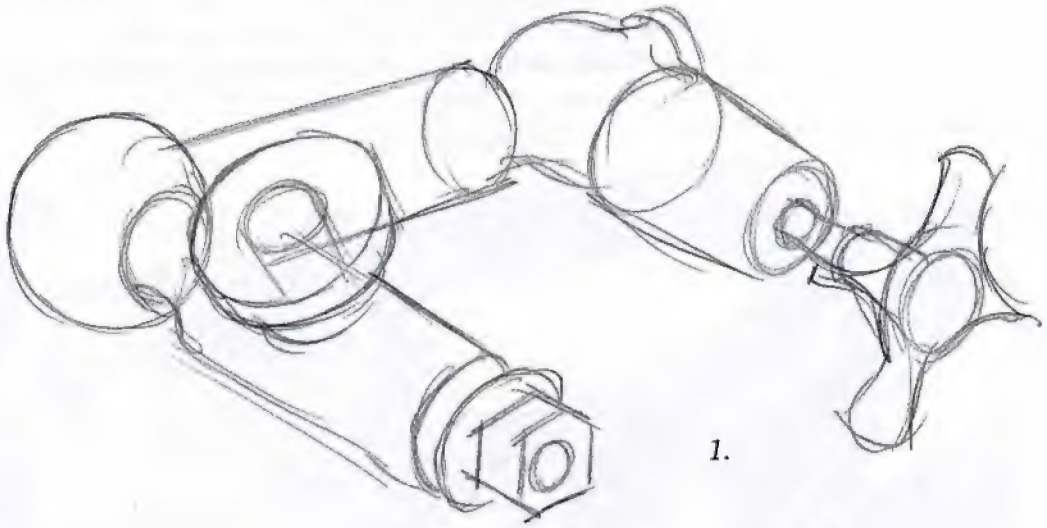
2.



3.

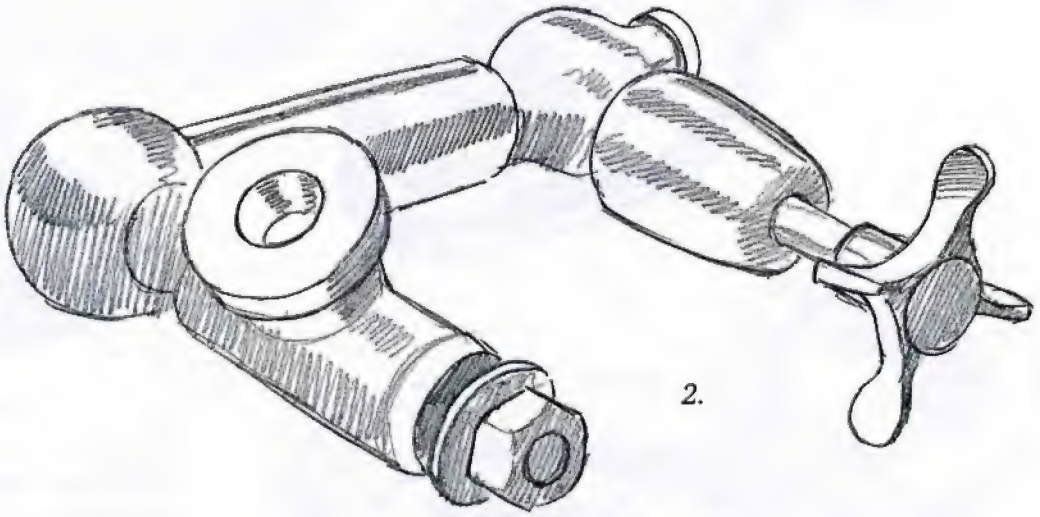
3. Son olarak, koyulukları, ışık yansımalarını ve dokuları titiz bir şekilde yerleştirerek metalik karakterin güçlü bir şekilde görülmesini sağlayın.

Farklı şekillerden oluşan bir nesneyi çizmeye çalışıyorsanız, her parçayı diğerine göre ölçerek doğru oranları alabilirsiniz.



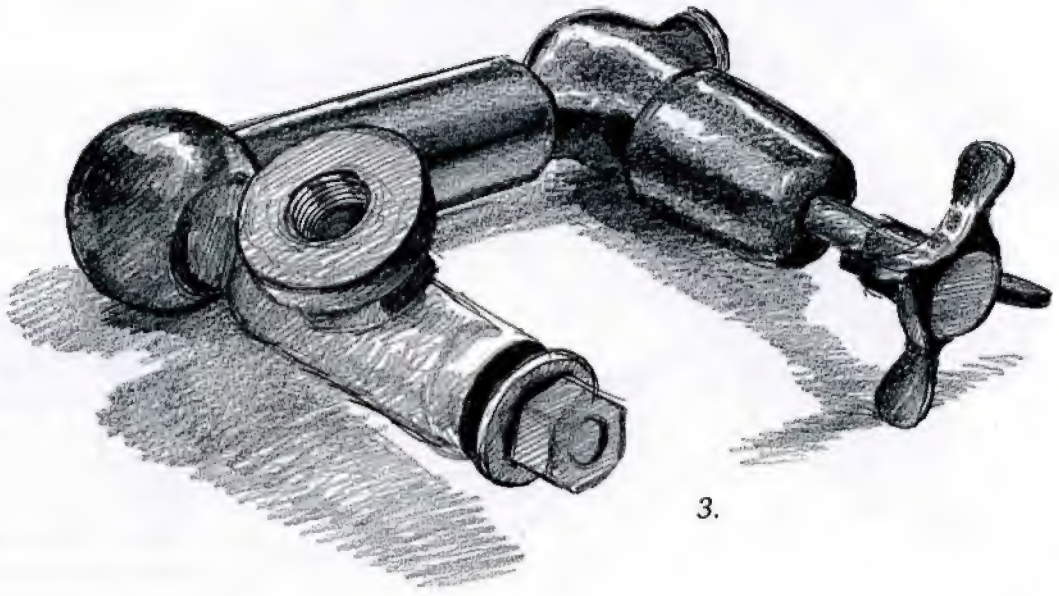
1. Nesneyi basit bir çevre çizgisiyle (ana hat) çizin, her parçanın diğerlerine tam olarak uymasına dikkat edin.

1.



2. Ana hat doğru gözüküyorsa, ton alanlarını hafifçe uygulayın.

2.



3. Şimdi nesne üzerinde en koyu şekilde gözüken tonları derinleştirin. Sonra ara tonları aşamalı olarak işleyin ve en parlak alanları beyaz renkte bırakın. Nesnenin üzerinde bulunduğu yüzeye düşen gölgesini çizmeyi unutmayın.

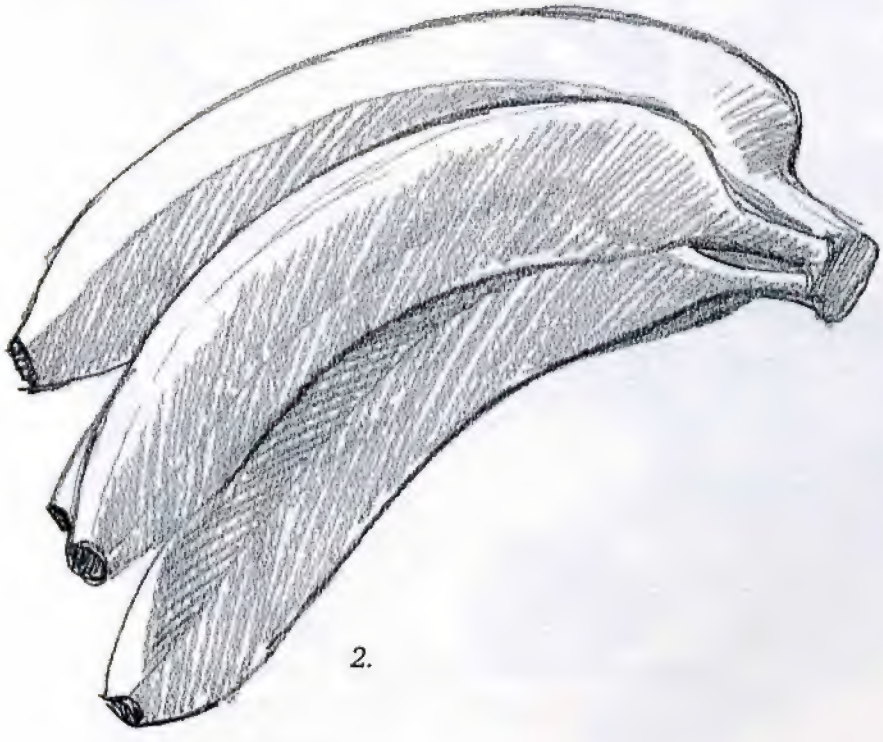
3.

İlerleyen dört sayfa boyunca şekil, işlev ve malzeme açısından birbirinden farklı olan bir dizi nesneyi çizme alıştırması yapacaksınız. Her nesneye önceki sayfalarda anlatılan şekilde yaklaşın ve önce yapının kendisine ve dış hatlara konsantre olun. Her nesnenin nasıl göründüğü ve yapısının nasıl gösterilebileceği hakkında emin oluncaya kadar alıştırma yapmaya devam edin.

Nesnelerin yapılarını çizme alıştırmasını sürekli olarak yaparsanız, nesneleri giderek daha derinlikli ve nitelik açısından daha zengin görmeye başlarsınız. Bir süre sonra, nesnelere baktığınızda daha önce fark edemediğiniz bütün incelikleri görebilmeye başlayacaksınız.

1.

3.



2.

Farklı kalınlıkta kurşunkalemler kullanıp doku ve ton farklılıkları oluşturarak bu nesnelerin yapıldıkları malzemelerin farklılığını yansıtmayı denedim.

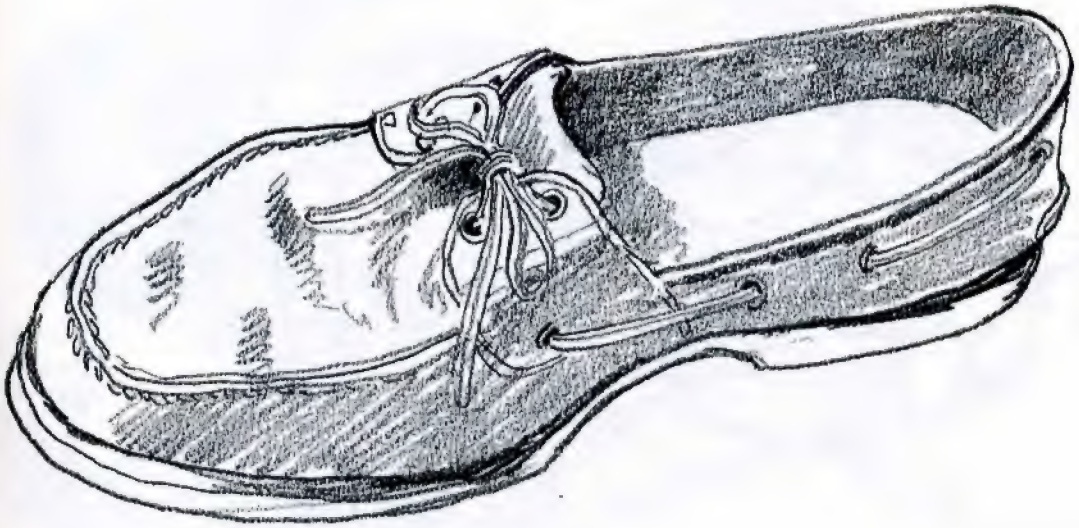
1. Bu çizimde ton alanları daha kaba tasvir edilerek koyuluk ve açıklık vurgulanmış ve cilalı deri etkisi elde edilmiş. 2B uç kullandım.

2. Daha yumuşak tasvir edilen bu çizimlerde kontrast pek kullanılmamış; çizimi daha sert uçlu B kalemle yaptım.

3. Bu nesne cilalı, metalik yüzeylerin ayrılmaz özelliği olan daha belirgin ton kontrastına sahip. Bu çizimi 4B uçla yaptım.

Hem kişilikli olan hem de çerçeve dışında kalan sahiplerinin etkisini taşıyan botları ve ayakkabıları çizmek tatmin edici bir alıştırmadır.

Aşağıda gördüğünüz ayakkabı örnekleri yan sayfadaki ayakkabıdan daha az parlak ve mat deriden ve oğlak derisinden veya süetten yapılmış. Bu malzeme türleriyle çalışırken ton alanlarını çok daha gevşek bir şekilde işleyerek yüzeyin yumuşaklığını ve matlığını gösterebilirsiniz.

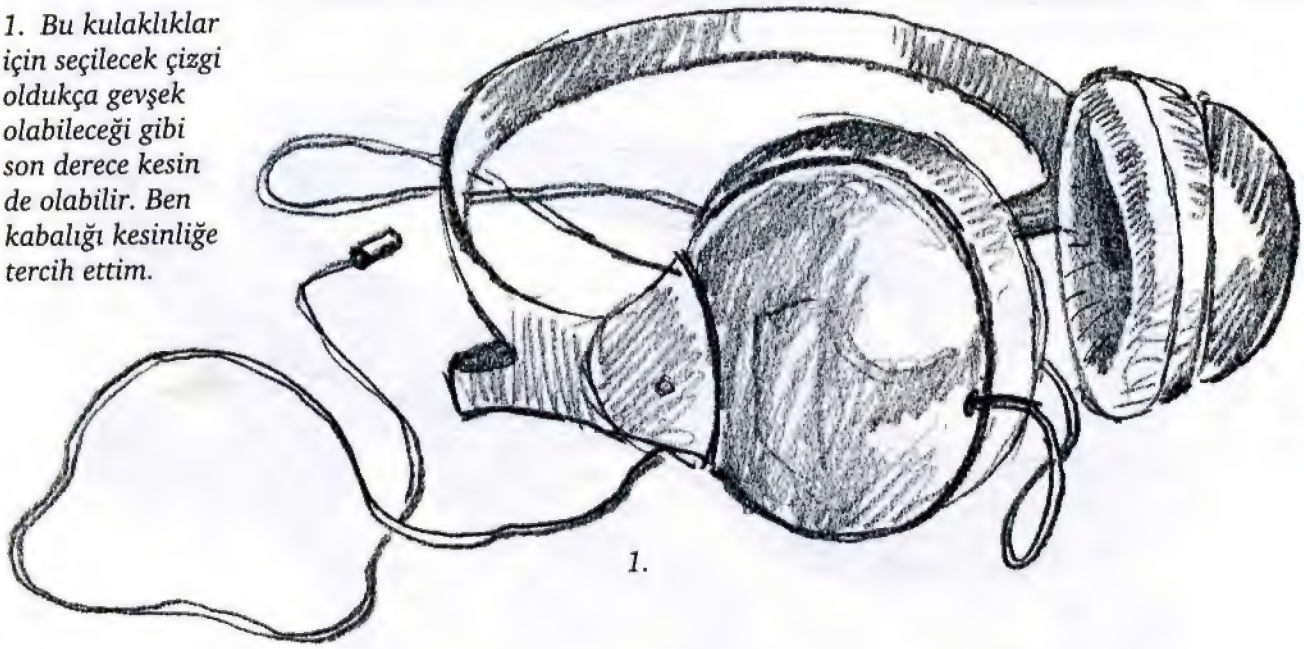


Burada kullanılan oldukça titrek çizgiler mokasen ayakkabının karakteristik özelliği olan yumuşaklığı yansıtıyor.

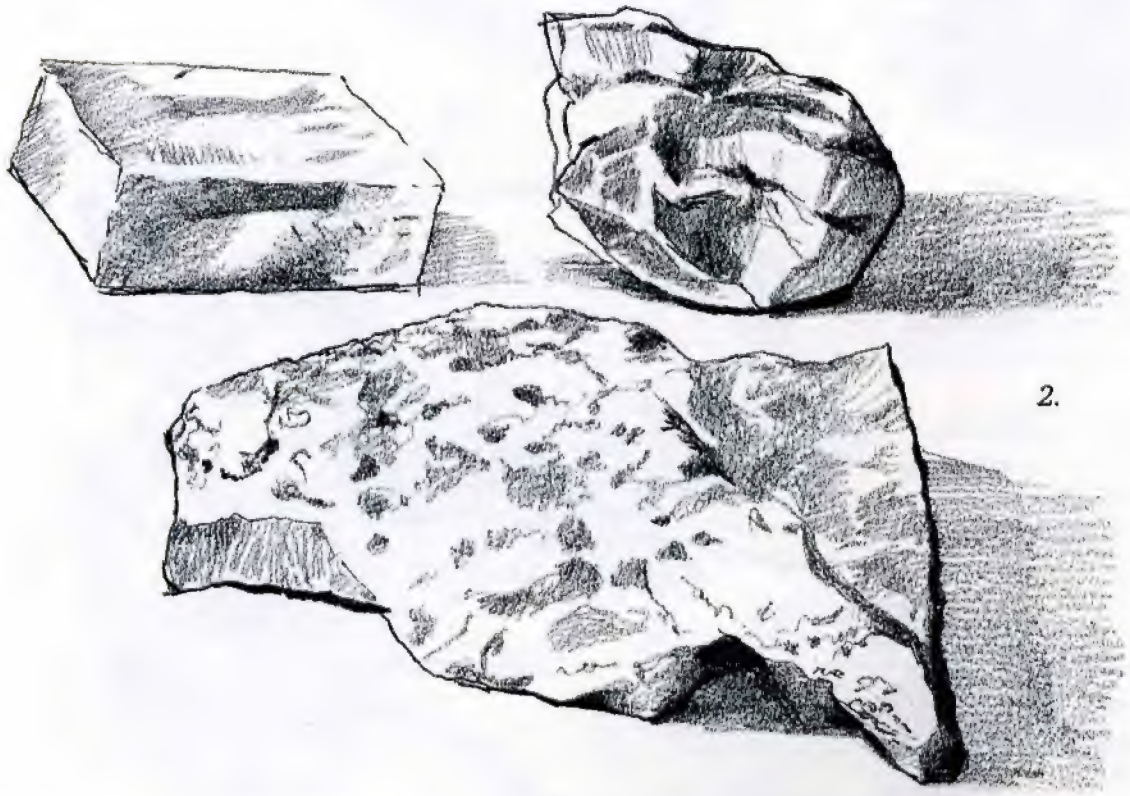
Bu botun sağlam ve kaba niteliğini yansıtmak için çok yumuşak olmayan çizgiler kullanıldı.

Bu nesneler çok daha zengin bir doku ve yüzey formu çeşitliliği sunuyor. Kulaklıklar biraz garip şekillerdir ve sahip oldukları form işlevlerini tamamıyla yansıtır. Farklı taş türleri bazı benzer özellikler taşısa da tamamen kendilerine özgü formlardır.

1. Bu kulaklıklar için seçilecek çizgi oldukça gevşek olabileceği gibi son derece kesin de olabilir. Ben kabalığı kesinliğe tercih ettim.

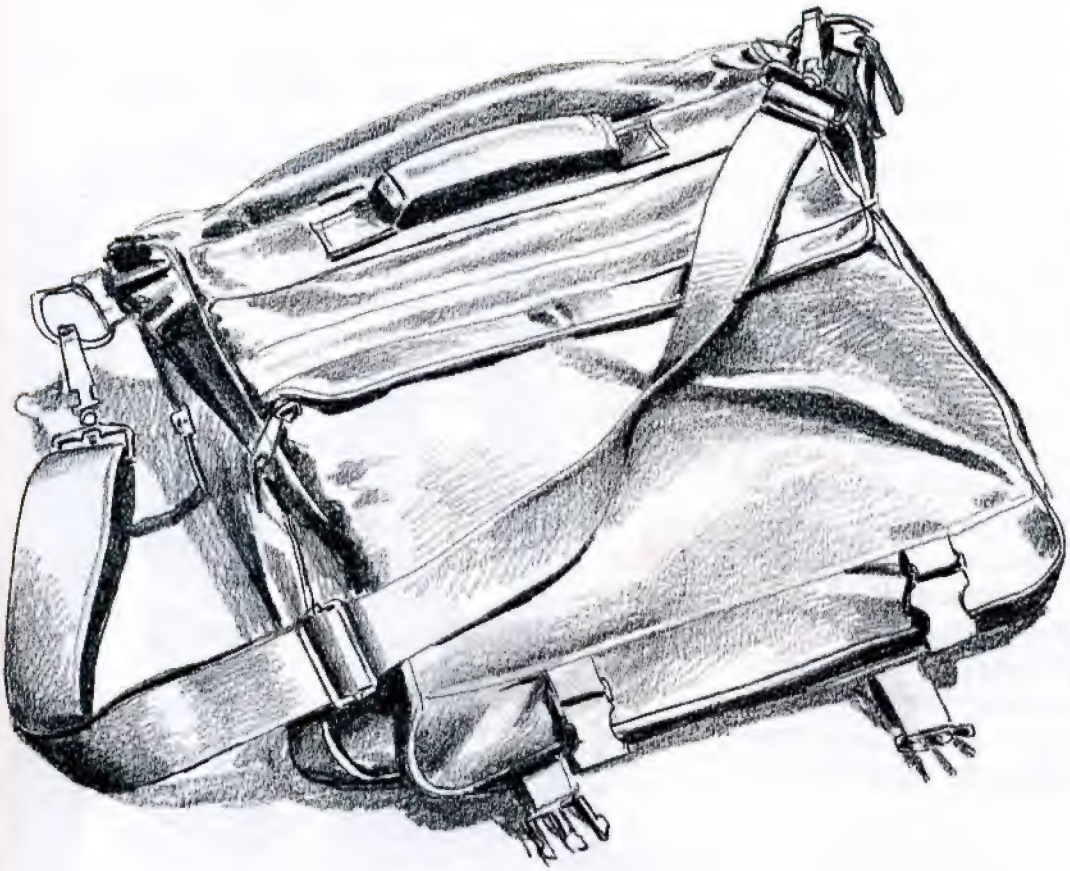


1.

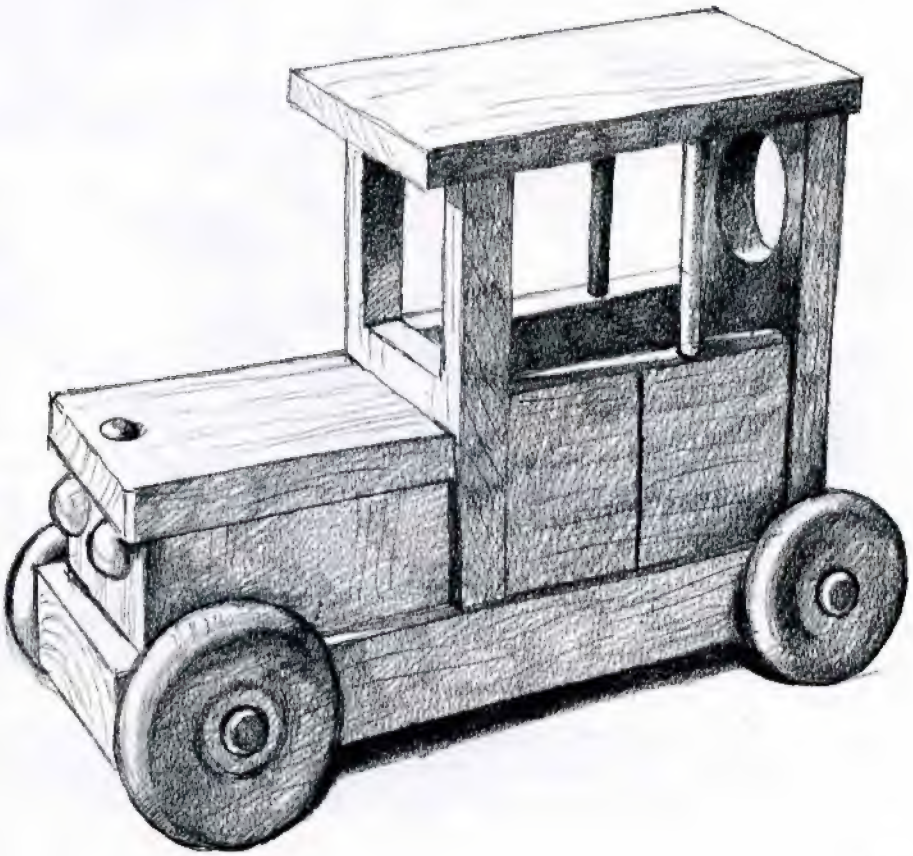


2.

2. Formu doğru çizdiğiniz takdirde ışık ve gölge bölünmesi gündeme gelir; bu bölünme nesnenin dokusal karakteristiklerini gösterebilmenizi sağlar. Bu örneklerde, bu gibi özellikler yarı-saydamlıktan kabalığa, yoğunluğa ve haşinliğe kadar uzanıyor.



Bu omuz çantası bazı yerlerinde oldukça koyu gölgelerle tasvir edilmiş olsa da genel hatlarıyla açık tonlar kullanıldığı için ışığı yansıtan dış yüzey etkisi gösteriliyor; oysa bu çanta siyah malzemeden yapılmış. Nesneyi daha gerçekçi bir şekilde tasvir etmem gerektiğini düşünseydim şeklin tümüne gri ton uygulayarak rengi gösterebilirdim.



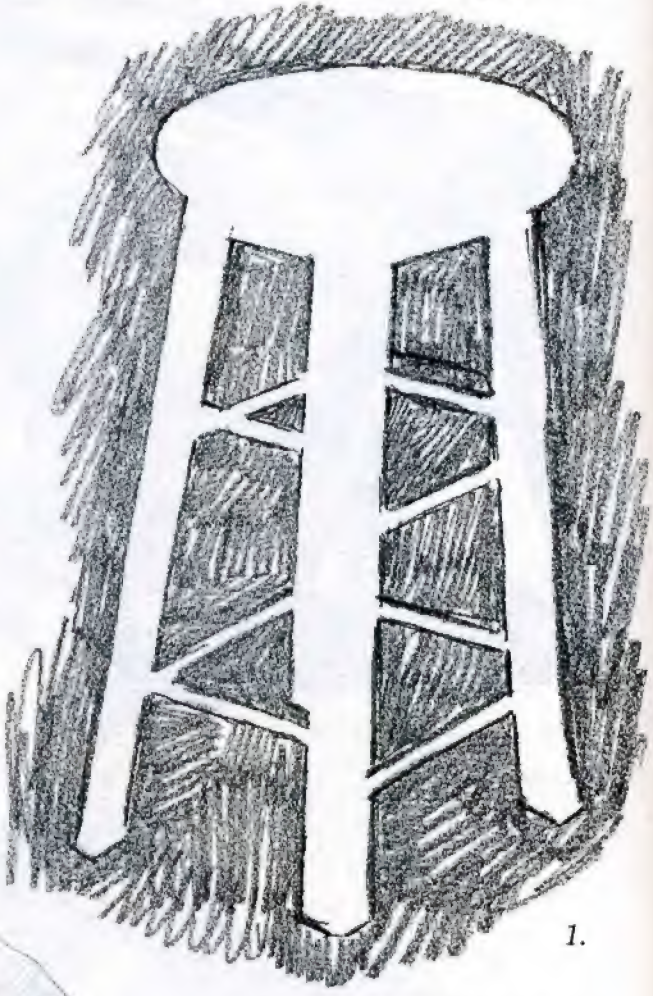
Bazı alanlardaki ağaç damarları bu oyuncağı çok daha gerçekçi gösteriyor. Bu etkiyi abartmamak ve yüzey renginin formun önüne geçmemesini sağlamak önemlidir. Bu dengeyi doğru kurabilmek için çizdiğiniz nesneye gözlerinizi kısarak bakabilirsiniz. Karanlık ve aydınlık kısımları hemen fark edeceksiniz.

BAKMA VE ÇİZME ALIŞTIRMALARI

Şimdi bu düzenli çizim alıştırmasına biraz ara verelim ve sanat okullarının yeni öğrencileri sınarken sıkça kullandığı şu iki denemeyi yapalım. Her iki deneme de ilerisi için size büyük yarar sağlayacak.

1. Duvar veya zemin gibi basit bir arka plan önüne bir sandalye veya bir tabure yerleştirin. Şimdi ayaklar ve destek çubukları arasındaki boşluğun ana hatlarını çizin ve bu şekli gölgeyle veya ton uygulayarak doldurun. Buradaki incelik nesnenin kendisi yerine sadece boşluklar içindeki şekilleri görebilmektir. Parçalar arasındaki ve nesnenin çevresindeki boşlukların şeklini inceleyin. Yeterince çalıştığınız zaman nesneyi gölgeli boşlukların arasında film negatifi gibi göreceksiniz. Hata yaparsanız endişelenmeyin, yeniden deneyin.

Bu alıştırma dünya üzerinde gözle görülen hiçbir yerde boşluk olmadığını gösteriyor; sadece gökyüzü olsa bile mutlaka bir şey vardır. Bu algılayış bizi nesneleri kendilerinin tam benzerleri olarak tasvir etme zorunluluğundan uzaklaştırır ve bize büyük bir özgürlük kazandırır.



1.

2.

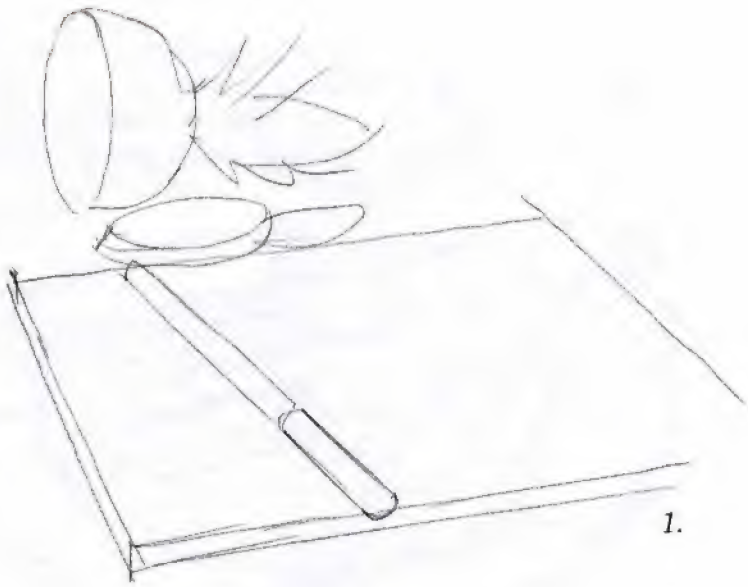
2. Biraz daha zor bir bakma ve çizme sınaması için bir kâğıt alın, buruşturduktan sonra biraz açın ve ışığı belirli bir açıyla alacak şekilde yerleştirin. Hafifçe buruşturulmuş küçük bir kâğıt parçasıyla işe başlayın ve çok daha karmaşık şekilde buruşturulmuş büyük bir kâğıda ilerlemeye çalışın. Çizim sırasında ışık ve gölgeyi gerektiği gibi uygulayarak tüm şekilleri titiz bir şekilde çizin.

Bu alıştırma başlangıçta zor ve çok dikkat gerektirici gelse de çalıştıkça kolay geleceğinden emin olabilirsiniz. Şekilleri hatalı hizaladığınız için buruşmuş kâğıt yüzeyinde kaç fasetayı atladığınızı görmek eğlenceli olacak! Her şeyi tam olarak çizebilmeniz için muhtemelen üç veya dört deneme yapmanız gerekecek.

Nihai çiziminizi son derece kesin hâle getirmek için harcayacağınız bu çaba bir yandan detaylara daha çok dikkat ederken diğer yandan resmin bütününü görebilmenizi sağlayacak. İleride daha zorlu konuları resmetmeye çalışırken bu çalışmanın değerini daha iyi anlayacaksınız.

NATÜRMORT TEMALARI

Yapı ve malzeme temel tekniklerinde ustalaştıktan sonra farklı ama birbiriyle ilişki içinde olan nesnelerin ortak bir temayı yansıttığı bir natürmort çizmeyi düşünebilirsiniz. Burada gördüğünüz örnekte olduğu gibi, bir natürmort düzenlemesinde bir bıçak, bir tezgâh, bir ananas ve bir kesme tahtası olabilir. Bu tür spontane natürmort düzenlemeleri için mutfaklar ideal mekânlardır; spontane natürmort düzenlemeleri o anda rastladığınız ve önceden hazırlanmamış bir eylemi yansıttığı için doğal görünür.



1.

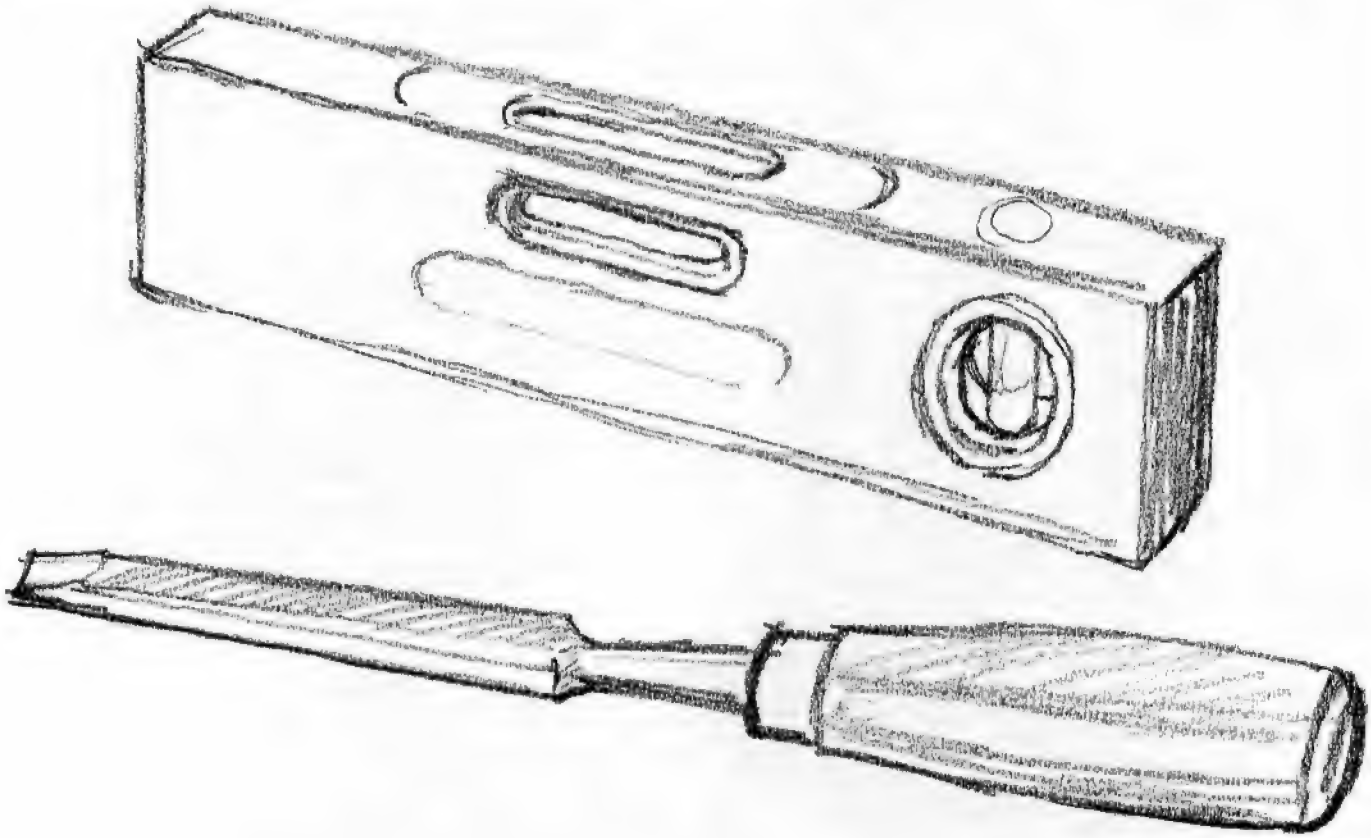
1. Çiziminizi en soluk çevre çizgisini (ana hat) kullanarak yapın ve hem oranları doğru yakalamaya hem de bıçağın açısıyla ananasın boyunun görsel olarak anlamlı olmasını sağlamaya çalışın.

2.

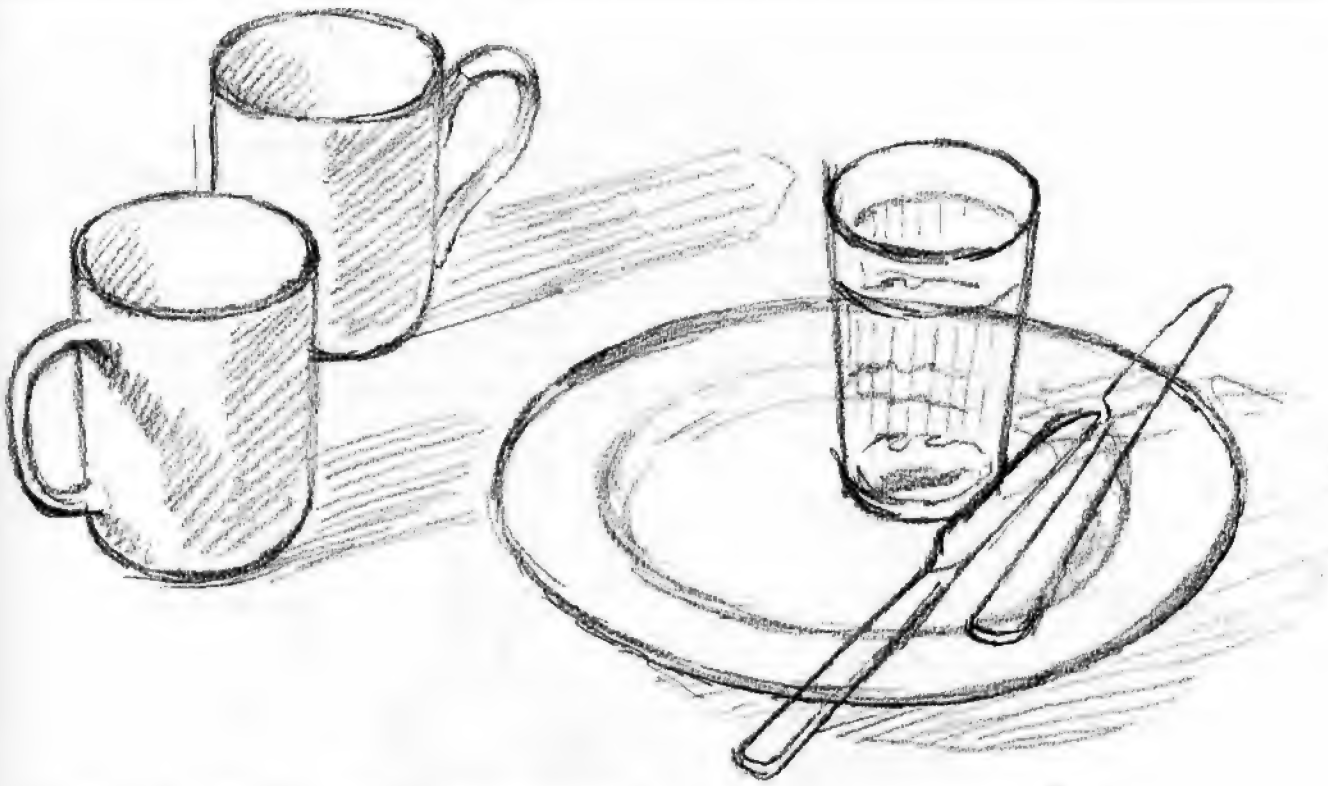
2. Doku ve ton katarak çiziminizi daha inandırıcı hâle getirin. Düzenlemede fazla gölge yok; ama farklı doku özellikleri sayesinde nesnelerin derinliği ve ağırlığı yansıtılabiliyor.

NATÜRMORT TEMALARI

Birkaç nesneyi bir natürmort şeklinde çizebilmeniz için önce bu nesneleri tekil öğeler olarak ama kâğıt üzerinde birbirine yakın çizmeniz ve böylece aralarındaki ilişkiyi kurabilmeniz gereklidir. Bunu yaptıktan sonra alıştırmayı tekrar edin; ama bu sefer nesneleri grup halinde ele alın; sonraki sayfada göreceğiniz gibi nesneleri birbirleriyle çakışacak şekilde düzenlemek isteyebilirsiniz.



Her zamanki şekilde başlayın; önce ana şekilleri çizin ve nesnelerin boy ve şekil açısından birbirleriyle ilişkisini kavramaya çalışın. Ancak bunu başardıktan sonra detayları gölgelemeyle çalışmaya başlayın. Kurşunkaleminizi kâğıt üzerine farklı açılarla ve farklı baskı kuvvetleriyle kullanarak bazı nesnelerin daha net ve köşeli, bazılarının ise daha belirsiz veya yumuşak hatlı görünmesini sağlayın.



Nesneleri pek çok farklı şekilde gruplandırabilirsiniz. Nesneleri estetik nitelikleri nedeniyle veya aşağıdaki çizimde olduğu gibi şekil ve malzeme açısından iyi bir kontrast oluşturdukları için seçebilirsiniz. Öte yandan, bulaşık teknesinde bırakılmış mutfak eşyaları gibi birbiriyle ilişkili nesneleri gruplandırmayı da isteyebilirsiniz (üstteki çizim).

Çizgileri çizme ve tarama tekniğini kullanma denemelerini sürekli olarak yaparak hangi yaklaşımın en etkili sonucu verdiğini keşfetmeye çalışın. İki ayrı nesne için hiçbir zaman aynı yaklaşımı kullanamazsınız. Aynı nesneleri önce keskin hatlarla sonra yumuşak ve titrek çizgilerle çizmeye çalışın. Şimdi sonuçları karşılaştırın. Her zaman doğru olan bir çizim yöntemi yoktur. Kendi muhakeme gücünüze güvenin; sonuçtan memnunsanız, sorun yok demektir.

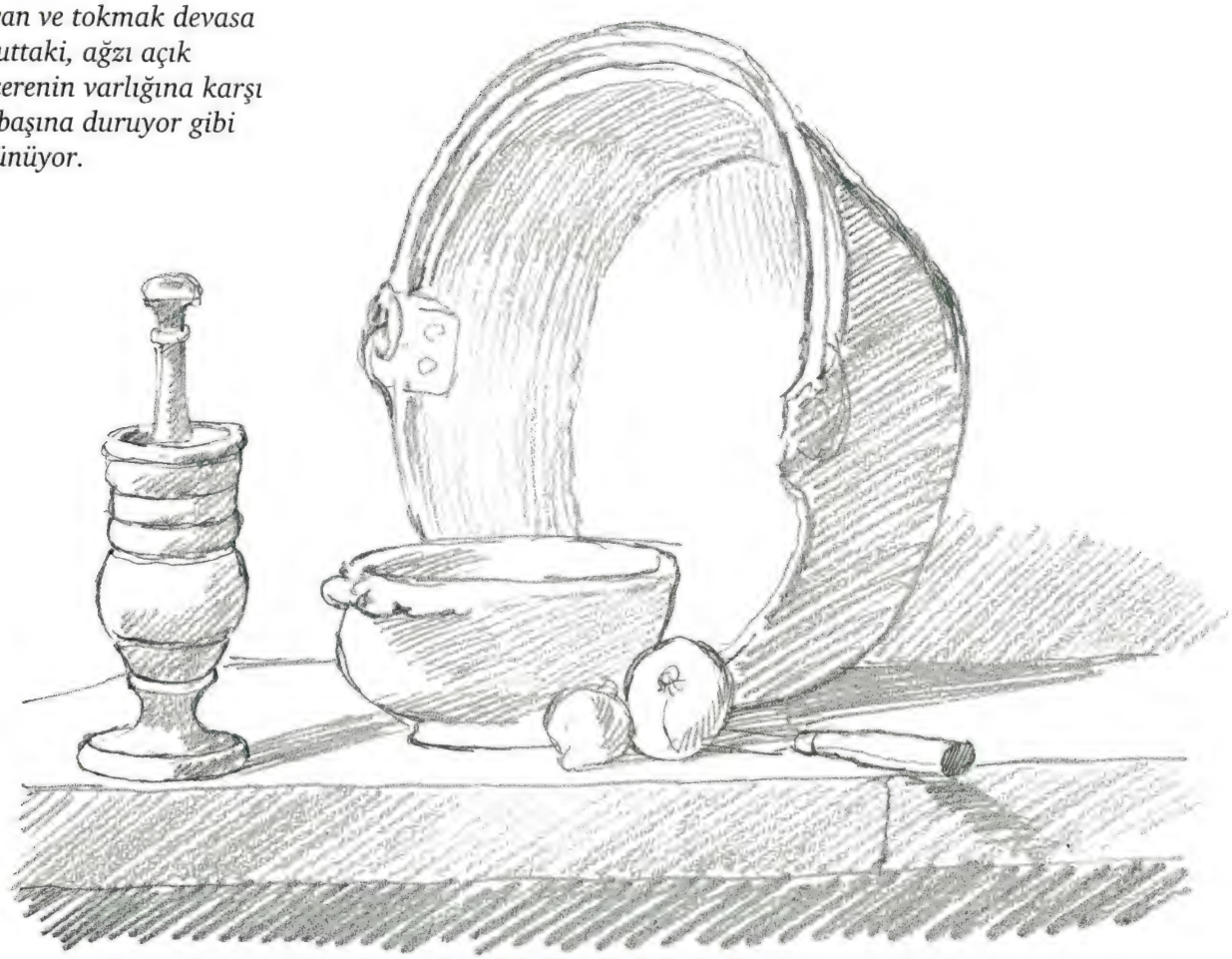
Chardin, Cézanne ve Morandi gibi büyük natürmort ressamları benzer nesneleri çoğu kez tekrar tekrar kullanmıştır. Chardin'in üç natürmortunun kopyasını aşağıda inceleyebilirsiniz.

Üç düzenlemede de benzer nesnelerin denge ve kompozisyon varyasyonlarıyla nasıl kullanıldığını görebilirsiniz. Bir nesnenin boyuyla diğer nesnelerin boyu arasındaki kontrast, nesnelerin boylarındaki çeşitlilik, karşı denge ve kontrast yaratacak şekilde gruplandırılmış şekiller göze son derece ilginç görünüyor – bu öğeler Chardin'in usta çizgilerini gösteriyor.

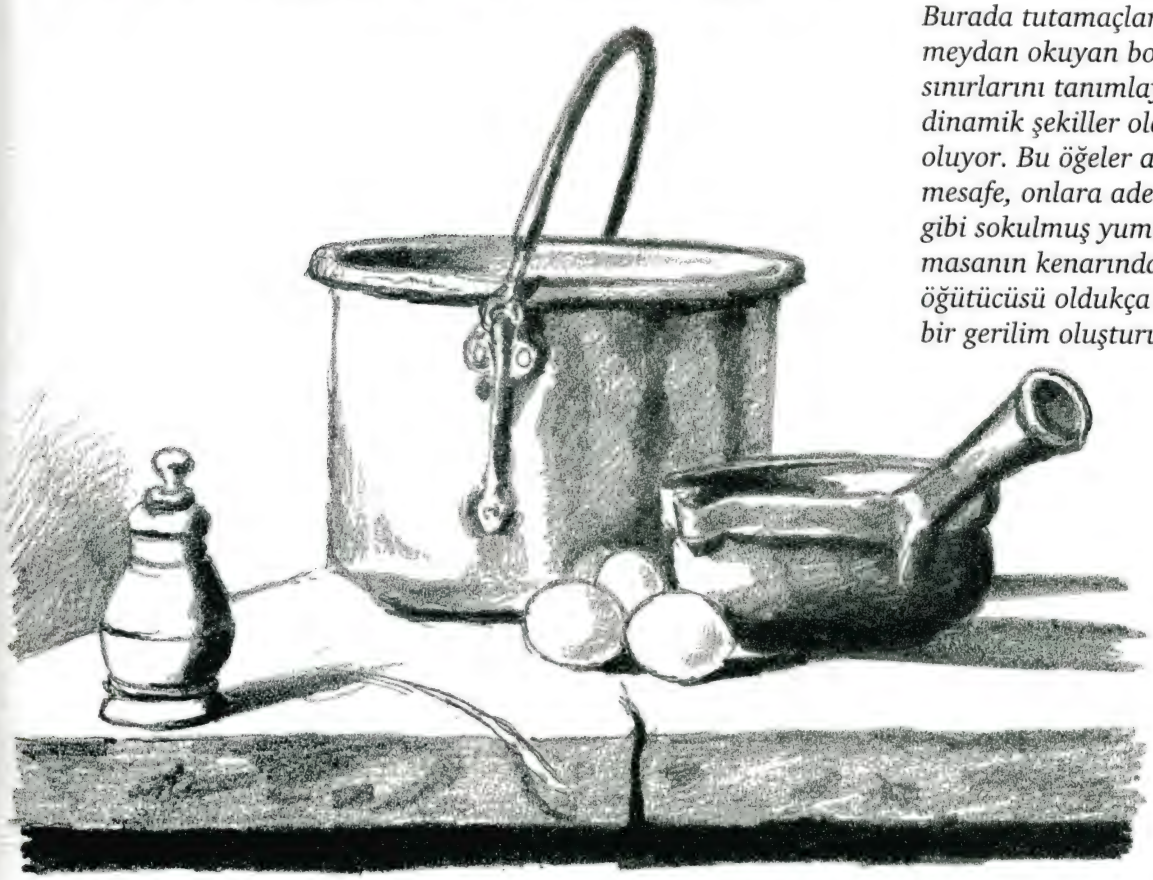
Bu sürahiler, bardaklar, taslar ve tavalar aldatıcı şekilde basit görünse de Chardin'in yumuşak ve zor çizilen kenarları, parlak yansımaları ve koyu yumuşak gölgeleri tasvir etmedeki benzersiz yeteneği sayesinde oldukça sıradan nesneler renk tonlarından oluşan güzel bir şiire dönüşüyor. Aslında 'sıradan' hiçbir nesne yoktur. Bir sanatçının ince algılayışı iş başındayken her şey sıra dışı hâle gelir.

Bu kompozisyonun etkisi farklı boylardaki nesneleri ve bu nesneler arasındaki boşlukları tasvir etmesinden kaynaklanıyor. Nesneler neredeyse düz bir çizgi halinde sıralanmış olsa da izleyenin ilgisini uyandırmaya yetecek kadar derinlik varyasyonu mevcut.

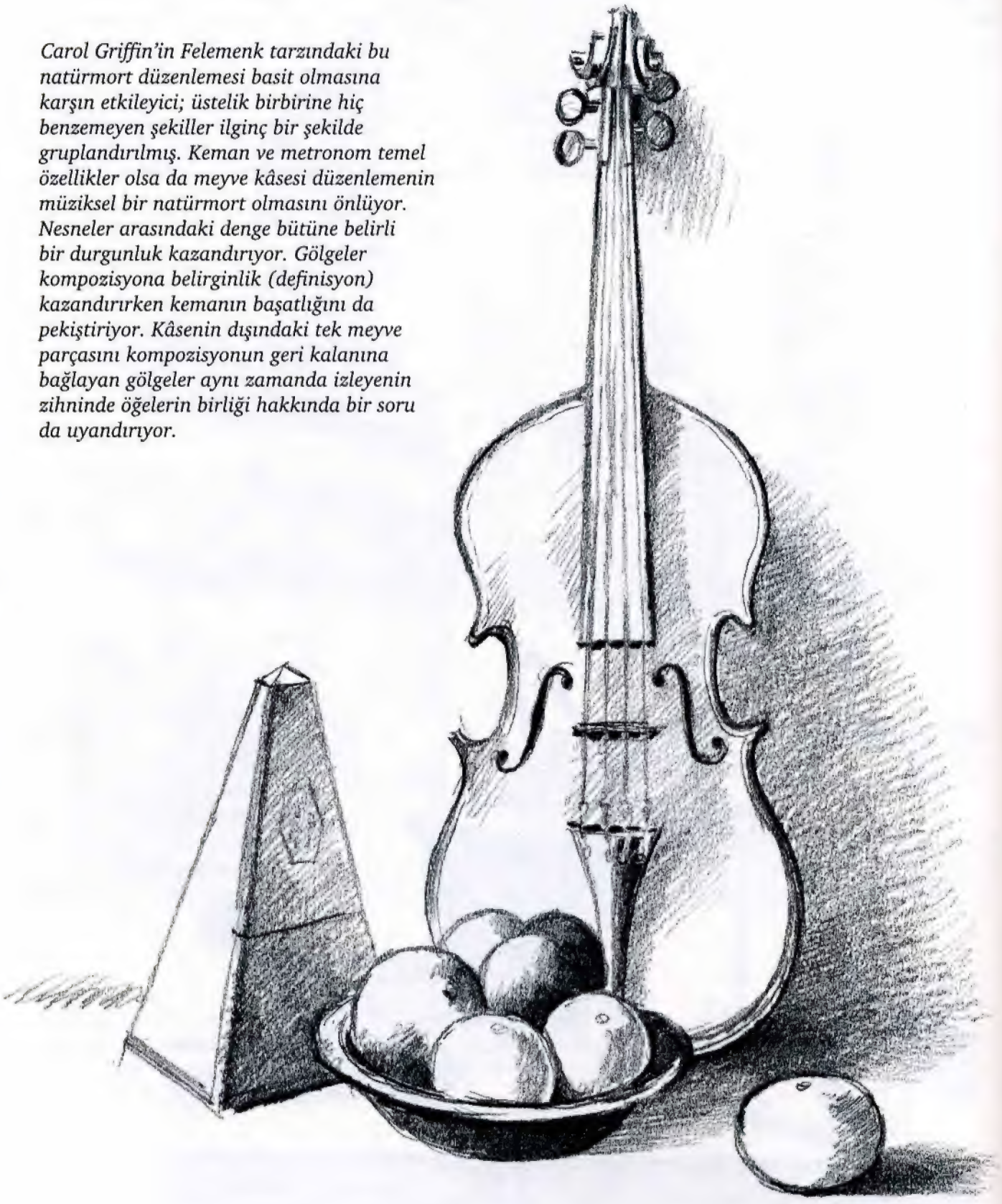
Havan ve tokmak devasa boyuttaki, ağzı açık tencerenin varlığına karşı tek başına duruyor gibi görünüyor.



Burada tutamaçlar nesnelere meydan okuyan boşluğun sınırlarını tanımlayan ek dinamik şekiller olarak var oluyor. Bu öğeler arasındaki mesafe, onlara adeta sığınır gibi sokulmuş yumurtalar ve masanın kenarındaki biber öğütücüsü oldukça ilgi çeken bir gerilim oluşturuyor.



Carol Griffin'in Felemenk tarzındaki bu natürmort düzenlemesi basit olmasına karşın etkileyici; üstelik birbirine hiç benzemeyen şekiller ilginç bir şekilde gruplandırılmış. Keman ve metronom temel özellikler olsa da meyve kâsesi düzenlemenin müziksel bir natürmort olmasını önlüyor. Nesneler arasındaki denge bütüne belirli bir durgunluk kazandırıyor. Gölgeler kompozisyona belirginlik (definisyon) kazandırırken kemanın başatlığını da pekiştiriyor. Kâsenin dışındaki tek meyve parçasını kompozisyonun geri kalanına bağlayan gölgeler aynı zamanda izleyenin zihninde öğelerin birliği hakkında bir soru da uyandırıyor.



Bu kompozisyon da çok basit ama bir o kadar etkili bir düzenleme. Her iki öğe de sandalyenin keskin köşeleriyle pardösünün yumuşak ve akıcı çizgileri arasındaki kontrastın güçlü etkisini pekiştiriyor.

Daha çok nesne çizmeye çalıştıkça ve çizimlerinizi her zaman düzeltmeye çaba gösterdikçe algılayışınız da keskinleşecek. Usta bir sanatçının kolaylıkla çizebileceği nitelikteki çizgilere zaman içinde yaklaşabileceksiniz.

NATÜRMORTUN FARKLI YÖNLERİ

Bütün başarılı natürmort düzenlemelerinde türün farklı yönleri ele alınır. Profesyonel sanatçıların eserlerinin aşağıdaki kopyalarını incelerken grup duygusunu veya tam tersine muhtelif öğeler arasındaki kontrastı ve uyuşmazlığı tekrarlamak ve pekiştirmek için nesnelerin nasıl kullanıldığına bakın. Elde etmek istediğiniz etkiye bağlı olarak bu yöntemlerden herhangi birisini kullanabilirsiniz.

Charles Hardaker'ın keskin köşeli nesnelerden oluşan bu düzenlemesinde aydınlık masa örtüsünün gizlediği masanın üzerine serilmiş farklı dikey şekiller ilgi çekiyor. Bu keskin, net ve yatay bir kompozisyon.

Bir Vermeer kopyası olan ve kurnazca düzenlenmiş bu natürmortun etkisi, düzgün serilmemiş olan ve koyu renkli bir folyo gibi görünen masa örtüsünün kapladığı masanın köşesine katlanarak konmuş büyük ve açık renkli bezin varlığından kaynaklanıyor. Bezin yumuşak şekilleriyle kontrast oluşturan soyulmuş meyve tabağı ve zarif sürahi kompozisyona dramatik bir karakter kazandırıyor.

Bu Vuillard kopyası son derece sıradan bir durumdan mükemmel bir sanat eseri yaratıyor. Form ve ton açısından güzel bir alıştırma. Yekpare ve vakur ocak rafının üzerine belli ki rasgele yerleştirilmiş kısa ömürlü nesneler dikkat çekiyor.

Bu Cézanne kopyasında şişe ve masa örtüsündeki kıvrımlar; resmin merkezinde yer alan dökülmüş meyveleri, dikey bir öğe olarak destekliyor. Her nesnenin diğeriyle yapısal ilişkisi bir yandan ana şeklin içinde yer alırken diğer yandan resmin bütününe yayılarak tatminkâr bir kompozisyon oluşturuyor.

Büyük bir masanın üzerine sığdığı kadar çok birbiriyle ilgisiz nesneyi yerleştirin. Daha sonra büyük bir kâğıt alıp nesneleri çizmeye başlayın. Kâğıdın bir kenarından diğer kenarına doğru çalışın. İlk sayfayı tamamladıktan sonra, masanın çevresinde başka bir konuma oturun ve yeniden nesneleri çizmeye başlayın; yine kâğıdın bir kenarından başlayın ve diğer kenarına doğru ilerleyin.

Sayfayı tamamladıktan ve masanın çevresinde yeni bir noktaya ilerledikten sonra her nesnenin boyunu yanındakiyle ilişkilendirmeniz ve artalandaki bütün nesneleri dahil etmeniz gerektiğini göreceksiniz. Kompozisyonu kaybederseniz sakın korkmayın, sadece gözlem yapmaya ve çizmeye devam edin. Sonuçlar hakkında da endişeye kapılmayın. Bu alıştırmanın amacı olabildiğince uzun süre çizim yapabilmenizi sağlamaktır; böylece çizim sizin için bir alışkanlık haline gelebilir.

DEKOR İÇİNDE NATÜRMORT

Natürmort çizmenin son aşaması perspektif bilgisini gerektirir; bu kitabın bir sonraki bölümüne bakmanızı öneririz. Bu adımda içinde bulundukları odayı da içeren natürmort kompozisyonlarını ele alacağız. Bu yaklaşım doğal bir ilerlemeyi ifade etse de pek çok ayrıntı için karar vermeniz gereklidir. Odanın ne kadarını çiziminize yansıtacaksınız? Işığı nasıl ele alacaksınız? Muhtemelen en iyi ışık gün ışığıdır, mümkün olan her yerde gün ışığını kullanmanızı öneriyorum. Odanın ne kadarını çiziminizde göstereceğiniz kendinize olan güveninize bağlıdır.

Odanın bir kenarının çizildiği bu tasvirde, pencerede ve odanın içinde muhtelif yerlerde bulunan nesneler dikkat çekiyor.

Odayı içine alan natürmort çizimlerinde mobilya ve diğer ana unsurların; örneğin, pencere çerçevesinin detaylarını gözlemlemek son derece önemlidir. Başarılı bir çizim için ışık kaynağına ve gölgelerin düşme açısına dikkat etmeniz gereklidir.

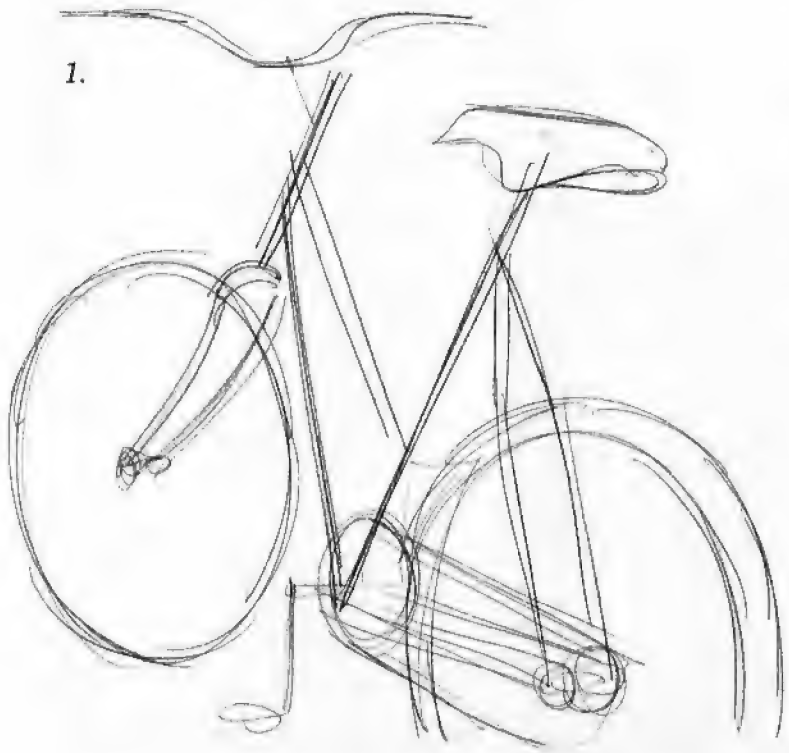
Bu düzenleme pencereyi daha belirgin gösteriyor ve izleyenin pencerenin dışına bakarak bahçedeki manzarayı da görebilmesini sağlıyor. Burada gösterilen nesnelerin çoğu masanın üzerinde yer alıyor.

BÜYÜK NESNELER

Şimdi, normal koşullarda, boyutları nedeniyle natürmort nesnesi olarak ele alınamayacak nesneleri çalışacağız. Bu nesneleri çizebilmek için kapının dışına çıkmanız ve dünyanın sınırsızlığıyla karşılaşmanız gerekecek.

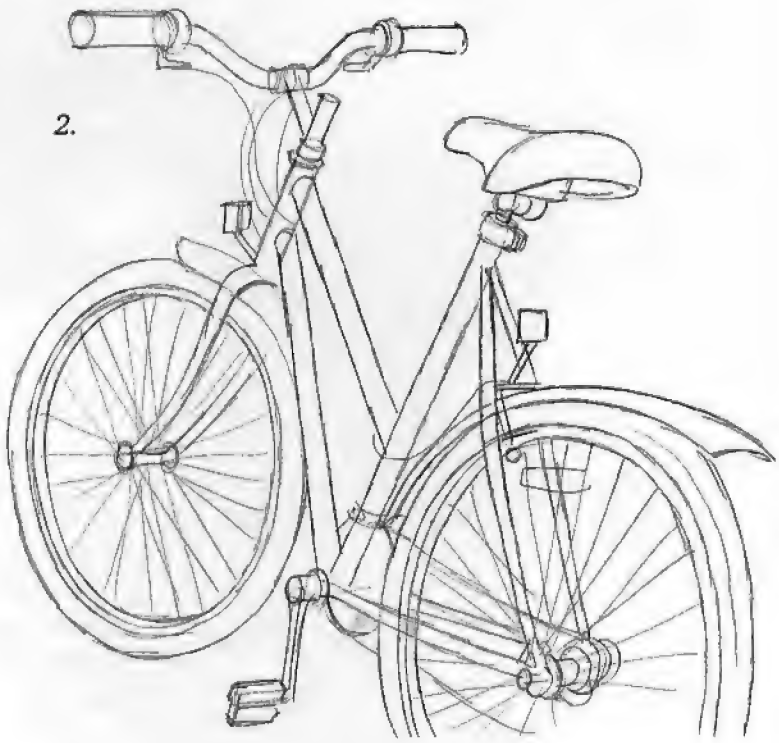
Bisikletin tasarımına katabileceğiniz pek az şey vardır; sanatçılar bisikleti kuşkuya yer bırakmayan tasarım mantığı nedeniyle ilgi çekici bulur.

1.



1. Tekerlekler dahil olmak üzere ana yapının taslak çizimini hızlı ama dikkatli bir şekilde yapın; işte size elipslere bakmak için bir fırsat daha (16. sayfaya bakın). Uzun eksenin dikey olmasına dikkat edin. Şimdi oranların ve açıların doğruluğunu kontrol edin.

2.

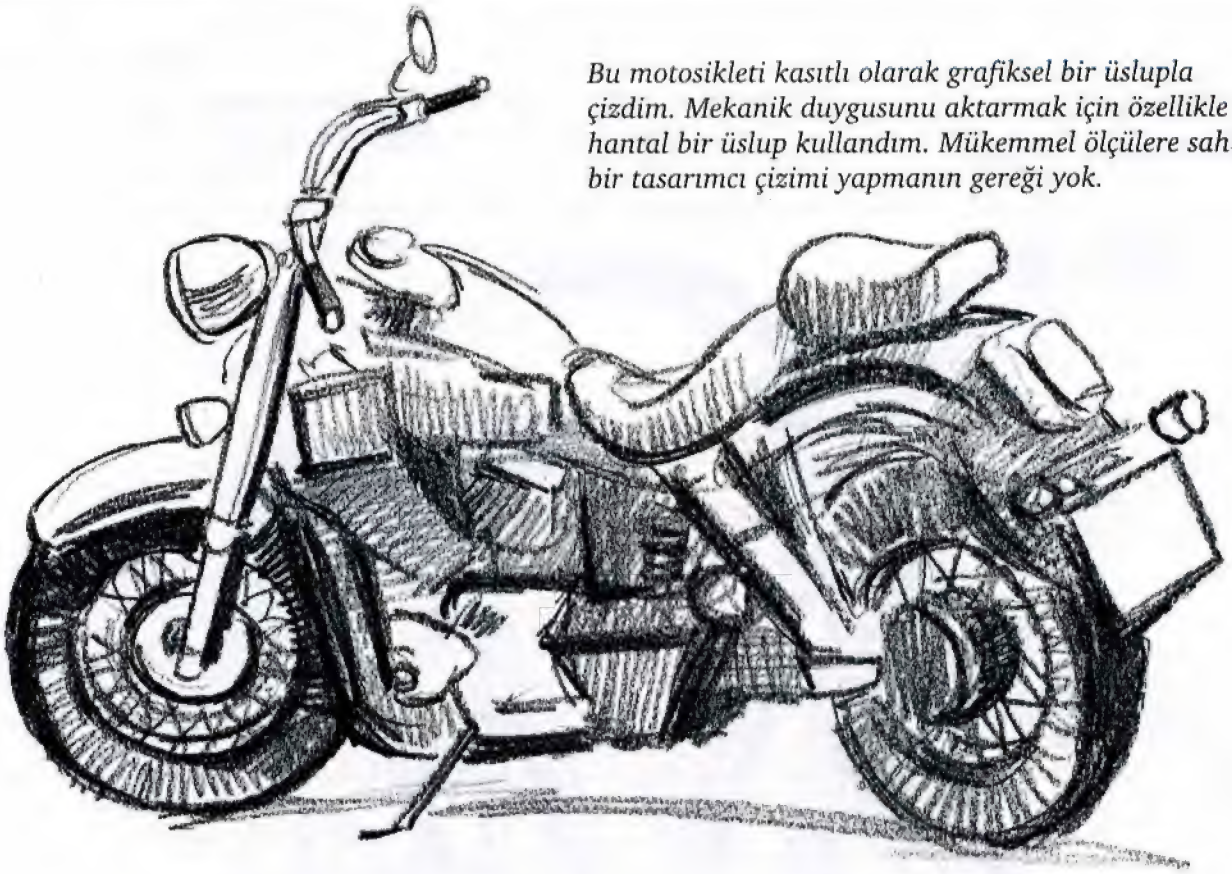


2. Bu çatının üzerine çiziminizi inşa etmeye başlayın; metalik tüplerin ve tekerleklerin kalınlığını, selenin, gidonun, pedalın ve zincir bölgesinin şeklini gösteren net bir taslak çizim yapın. Tekerleğin üzerindeki, birbirine geçen tellerin düzenini dikkatli bir şekilde gözlemleyin.

3. Biraz ton ve çizgi ekleyerek gölgeleri vurgulayın.

3.

Sanatçıların bisiklet, motosiklet veya otomobil gibi taşıtları çizerken karşılaştığı ana sorun her parçanın oranını kaybetmeden yapının bütünlüğünün nasıl korunacağıdır. Detaylar konusunda çok müşkülpesent davranmayın. Önce taşıtın ana yapısını kaba hatlarıyla çizmeye konsantre olun. Bu yapının bir mantığı olduğunu ve bu nedenle bir taşıt (makine) olarak çalıştığını göreceksiniz. Böyle bir çizimin görsel olarak anlamlı olabilmesi için nesneyi tasarımcısının öngördüğü şekliyle görmeniz gereklidir.



Bu motosikleti kasıtlı olarak grafiksel bir üslupla çizdim. Mekanik duygusunu aktarmak için özellikle hantal bir üslup kullandım. Mükemmel ölçülere sahip bir tasarımcı çizimi yapmanın gereği yok.

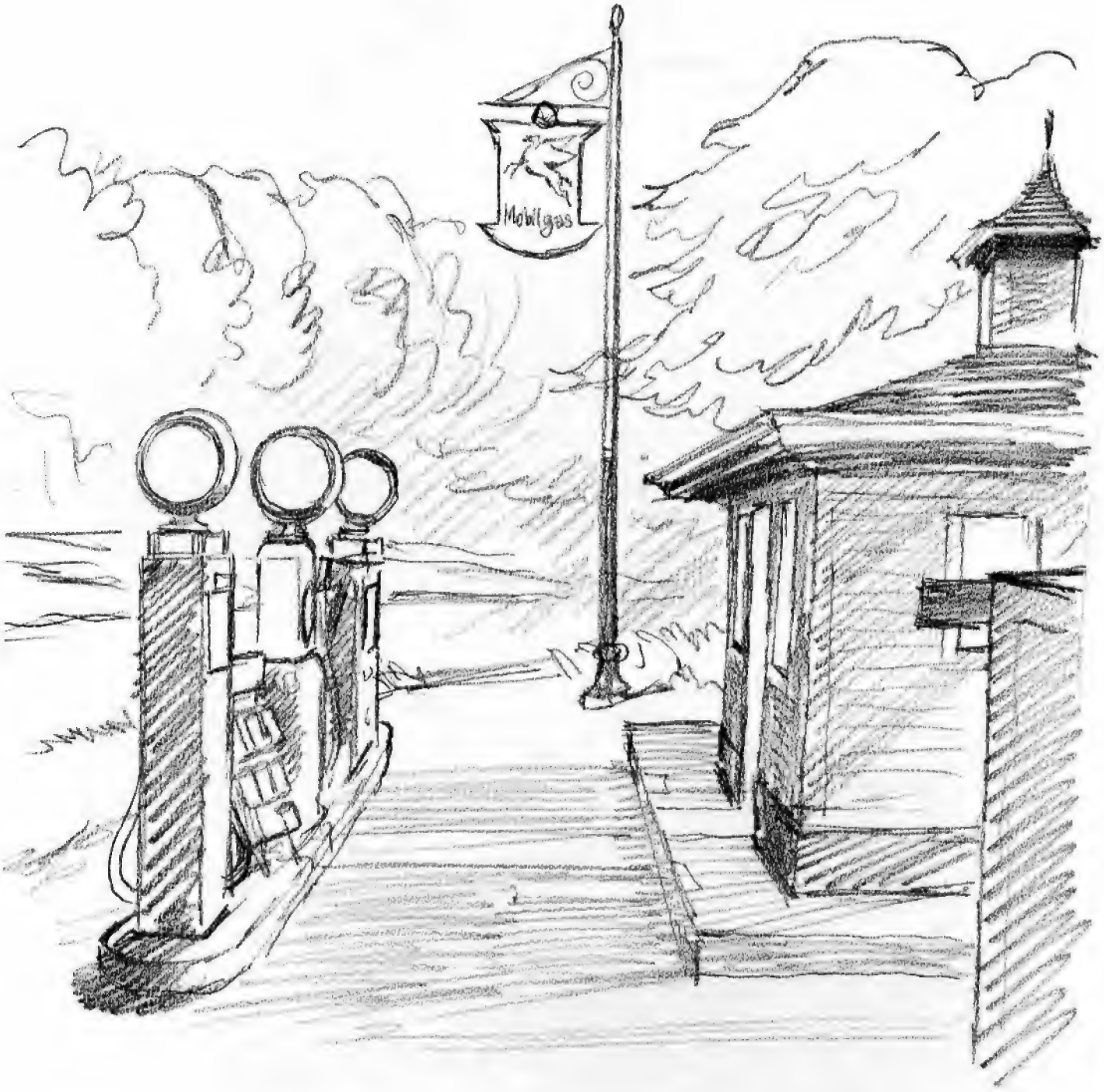
Buna karşın; otomobili, yüzeyindeki parlaklığı resmetmek için oldukça gevşek bir üslupta çizdim. Bu çizim fotoğrafsal olarak aslının özdeşi bir resim değil elbette ama yeterli tutarlılığa ve detay titizliğine sahip; bu sayede izleyenler otomobilin markasını ve türünü tanıyabiliyor.

Şimdi iki büyük ve dinamik nesneyi ele alalım. Cipin hantal bir görünümü var. Yumuşak bir çizgi bu taşıtın parlak ama sağlam görünümünü pekiştiriyor. Etrafınızda çok sayıda otomobil olduğu bir gerçek; üstelik siz yaratıcı çalışmanızın tam ortasındayken aracın sahibi aniden aracına binip gitmediği sürece otomobilleri hareketsiz durumda yakalayabilirsiniz. Teknenin daha keskin bir profili ve daha zarif bir çizgisi var.

Burada, çizimin bütününe hâkim olan açık renk parlaklık illüzyonunu pekiştiriyor. Ton kullanımı oldukça ekonomik; şekilleri göstermek için biraz ton gerekse de sudan yansıyan ışık ve beyaza boyanmış gemi teknesi ve teknenin üst kısmı parlaklığı ve kesin çizgileri zorunlu kılıyor.

Açı nedeniyle bu sağlam aracın hafif şişkin şekli daha da vurgulu hâle geliyor. Bu bakış açısı taşıtın herhangi bir tehditkâr görünüm içermeyen gücünü ve sağlamlığını pekiştiriyor.

Seçtiğiniz plan doğruysa, bir taşıt natürmort kompozisyonunda tek başına kullanılabilir. Bir bisikleti bir salona, arka avluya veya bahçeye, hatta evin önüne bile yerleştirebilirsiniz. Bir otomobil ise cadde dekorunda veya kapısı açık bir garaj sahnesinde güzel durur. Bu gibi bir senaryo, özellikle yakınlarda ilişkili başka nesneler de varsa, ilginç fikirler verebilir. Sonsuz sayıda olanak var.



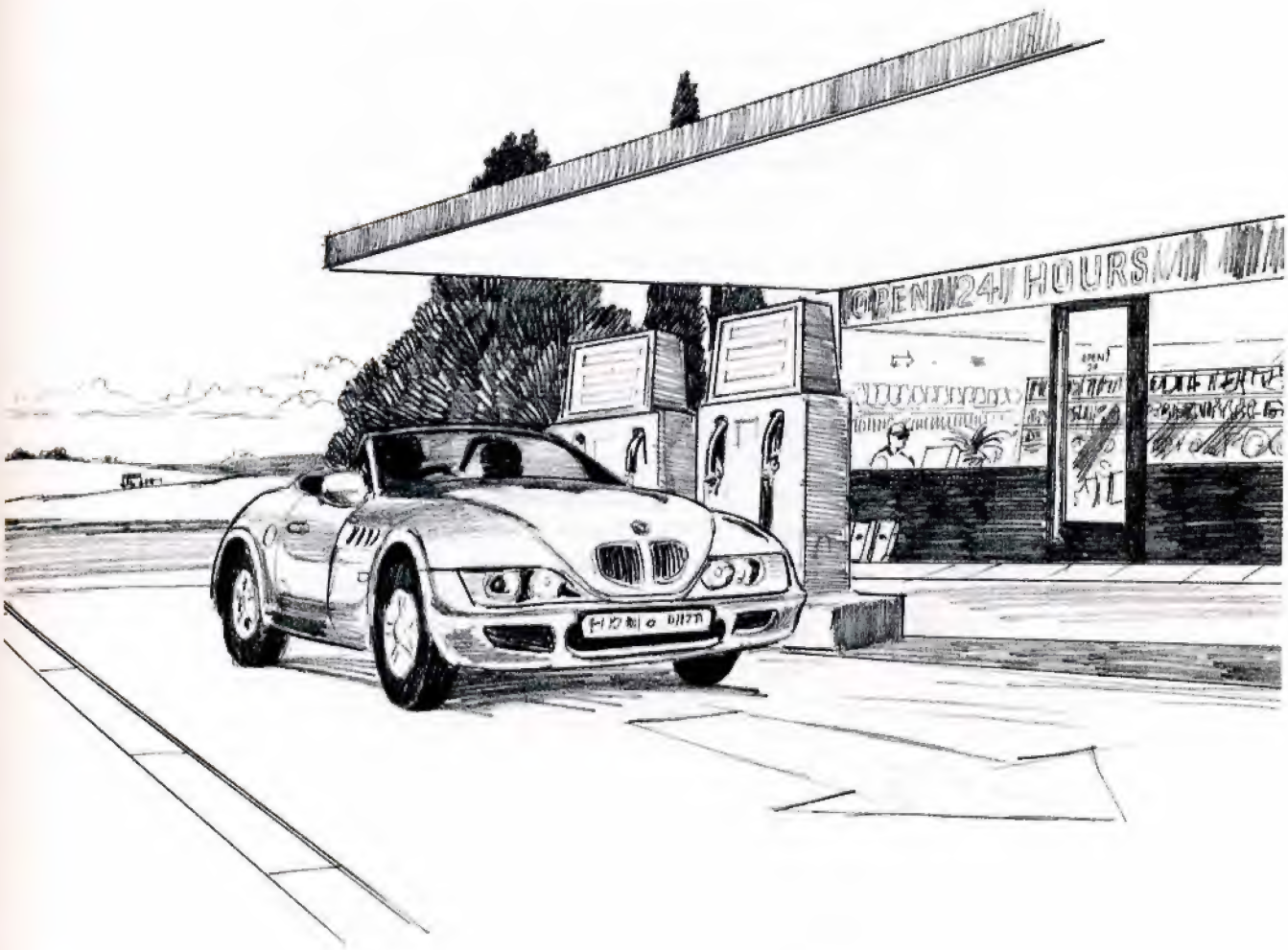
Çizim üslubunuz çok farklılaşabilir; farklı çizgi ve doku tarama yöntemlerini deneyerek kendi yaklaşımınıza en uygun yöntemi bulmanız gereklidir. Kimi zaman pek fazla düzeltme yapmadan hızlı bir şekilde çizmeyi, kimi zamansa çok titiz, adım adım ve yavaş ilerleyerek ikna edici bir etki yaratmayı deneyin.
Bir nesnenin çizimi ne kadar güzel olursa olsun, çizim o nesnenin kendisi değil bir yorumu, nesnenin görünümünü görsel olarak hatırlatan bir unsurdur.

DEKOR İÇİNDEKİ BÜYÜK NESNELER

Bu kompozisyonların her ikisinde de başarının temel anahtarı perspektif kullanımıdır. Kullanılan üsluplar son derece farklı olsa da ana konuya uygundur.

Amerikalı sanatçı Edward Hopper'ın değiştirilmiş eski benzin istasyonu kopyasında (karşı sayfa) orijinal çizimdeki figürü bilinçli olarak atladım. Bu çizim gücünü ve dikkat çeken atmosferini güçlü şekillerden ve sıra dışı ışıktan alıyor.

Çağdaş benzin istasyonu çizimi (aşağıda) ise son derece modern bir dokuya sahip ve hem görünüm hem de atmosfer olarak Hopper'ın kopyasından oldukça farklı. Benzin istasyonu otomobille girilen bir süpermarkete benziyor. Çizimdeki her şey keskin hatlara sahip, ilk günkü kadar düzgün ve otomobil de güç ve hız duygusu uyandırıyor.



Perspektif Hakkında Ek Bilgiler

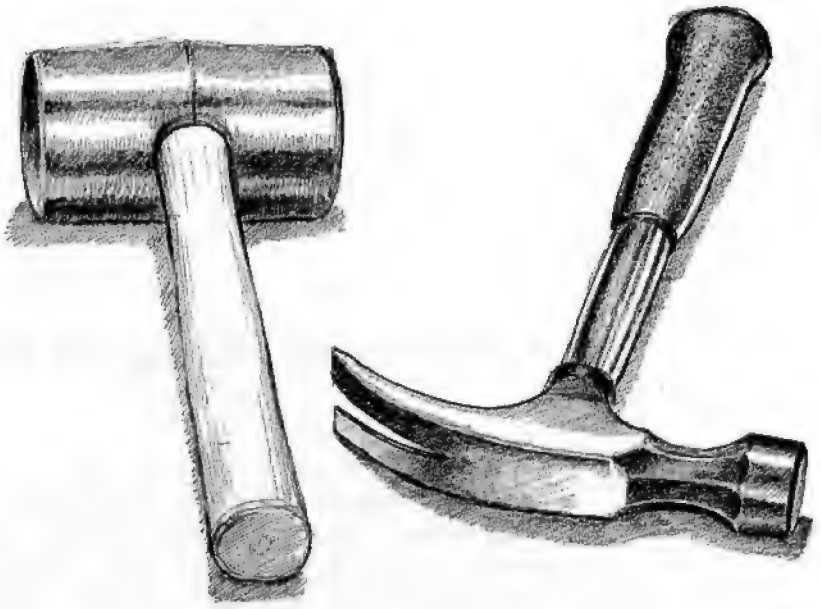
Bakış açınızı genişlettiğinizde çiziminize doğal olarak perspektif kazandıracaksınız. Diyagramlar gördüklerinizi anlamanıza yardımcı olabilir. Aslında, gerçek yaşamda göz çevreye baktığı ve yukarı aşağı hareket ettiği için bu diyagramlar tam anlamıyla gerçeğe uygun değildir; çok geniş açılı bir mercekten görülen görüntü muhtemelen daha gerçek olacaktır. Bununla birlikte, zihin görülen görüntüyü yorumlar ve örneğin duvarların gerçekten dikey ve çizgilerin gerçekten düz olduğu bilgisini verir; böylece göz kendisini bu gerçekliği kabul edecek şekilde ayarlar.

Bu bölümde farklı perspektif yöntemlerini inceleyeceğiz ve bu yöntemleri ne zaman kullanabileceğinizi göstereceğiz. Perspektif aslen görsel aldatmaya dayanır ve çizimlerinizde bu tekniği kullanabilmeniz için kuralları bilmeniz gereklidir. Perspektif alıştırmalarını yaparak görüşünüzde neler olduğunu anlayabilirsiniz. Bununla birlikte, sadece gözlemlere dayanan dolaysız çizim deneyimi size perspektifin işleyişi hakkında bilgi verebilir.

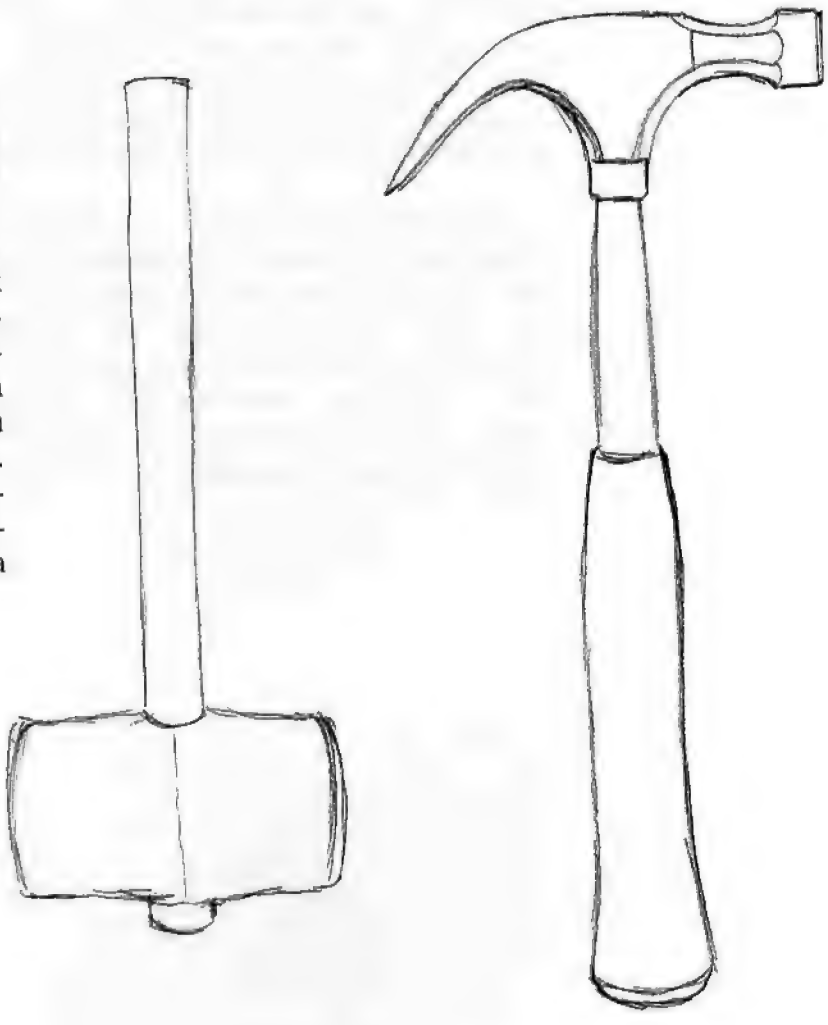
PERSPEKTİF GÖRÜNTÜLERİ

Bu sayfadaki iki çizim kümesine yakından bakın. En üstte, göz seviyesinin biraz altındaki bir yüzey üzerinde bulunan iki çekicin perspektif görüntüleri bulunuyor. Alttakilerse aynı çekiçlerin profilden şematik çizimidir.

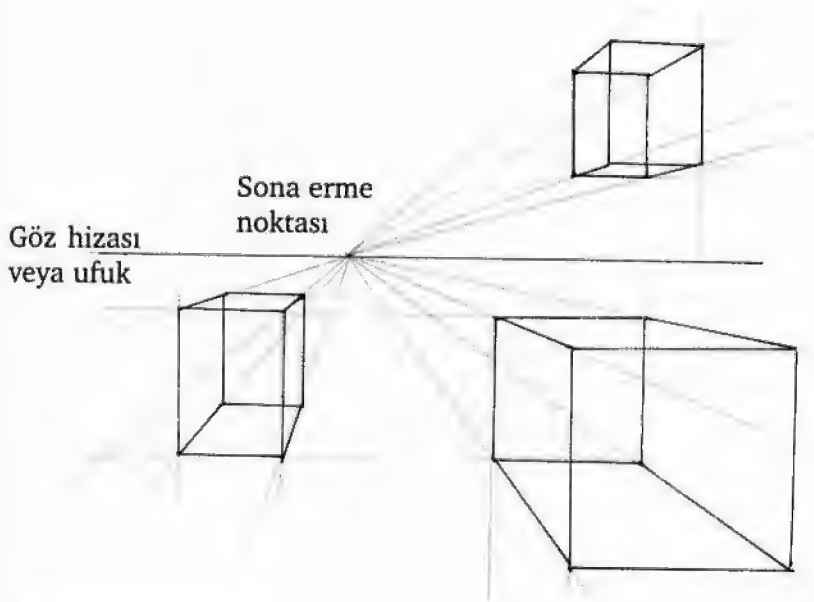
Gördüğünüz gibi, perspektif görüntüsüyle verilen çekiçlerin sapları profilden gösterilen çekiçlerin saplarından çok daha kısa ve size bakan çekicin (sağ üst) başı sapıyla neredeyse aynı boyda. Bu nesnenin boyunun eninden daha uzun olduğunu biliyoruz; ama boyun perspektif kuralları gereğince kısa çizildiği bu bakış açısından boy ile en neredeyse eşit gibi görünüyor.



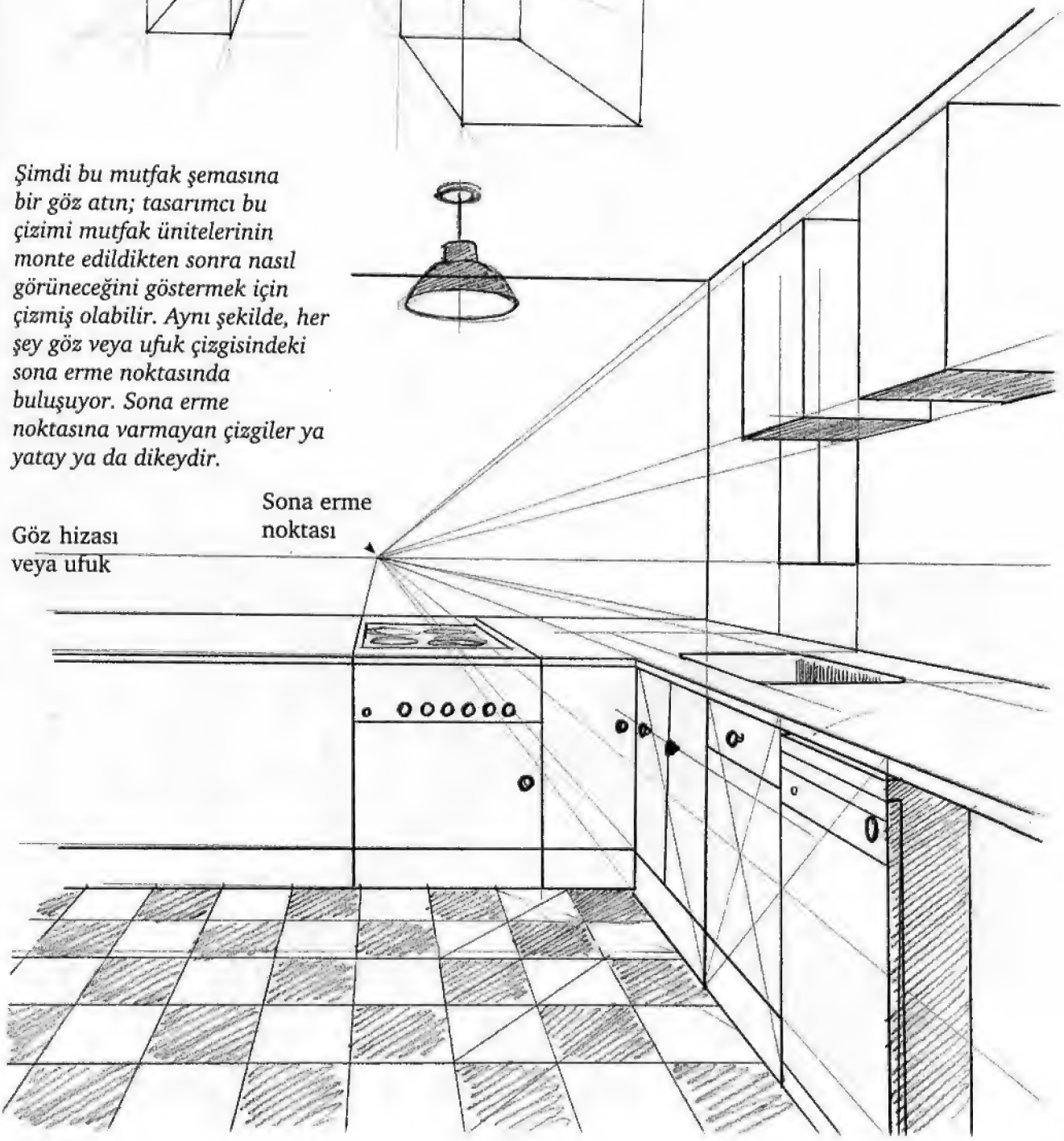
Nesne oranlarının bu garip görünen biçim bozumu (distorsiyon) gözü rahatsız etmez, göz bir nesneyi görme şeklimizin nesneyi gördüğümüz açıya göre değiştiğini anlar. Kurşunkaleminizi kol açıklığında dik olarak tutup nesnenin görünen boyunu ölçüp genişliğiyle karşılaştırarak (40. sayfaya bakın) eğik açıdan görünen bir nesnenin oranlarını kesine yakın şekilde ölçebilirsiniz. Perspektifin derinlik görüntüsü verdiği konusunda kendinizi ikna ettikten sonra bir adım daha atıp daha zor bir konu deneyebilirsiniz.



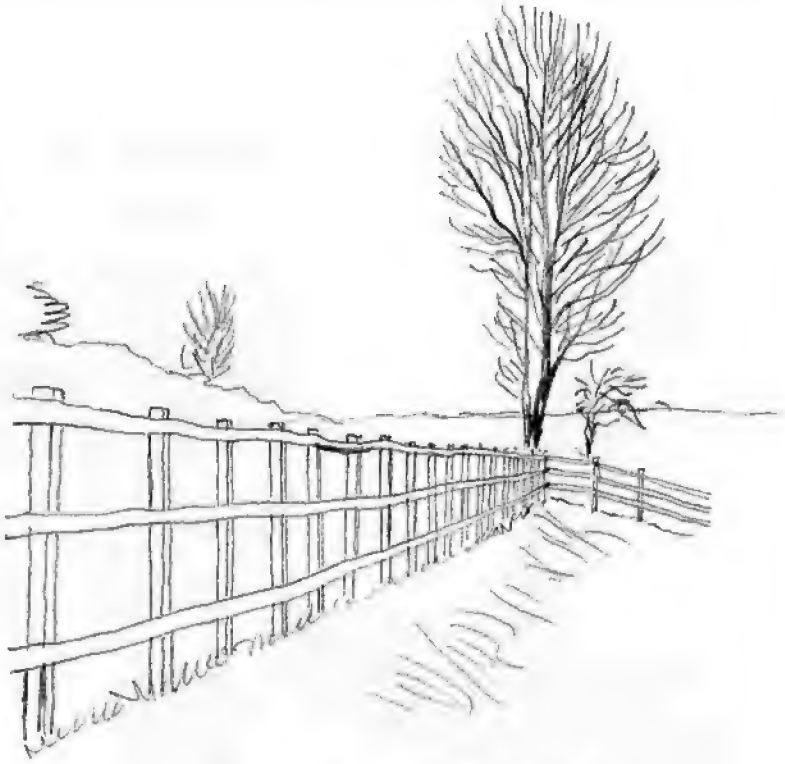
Göz hizasının veya ufuk çizgisinin üstünde ve altında görülen bu üç küp şeklini kopyalamayı deneyin. Bu tekniği kullanarak nesnelerin mekân içinde üç boyutlu görüntülerini oluşturabilirsiniz.



Şimdi bu mutfak şemasına bir göz atın; tasarımcı bu çizimi mutfak ünitelerinin monte edildikten sonra nasıl görüneceğini göstermek için çizmiş olabilir. Aynı şekilde, her şey göz veya ufuk çizgisindeki sona erme noktasında buluşuyor. Sona erme noktasına varmayan çizgiler ya yatay ya da dikeydir.



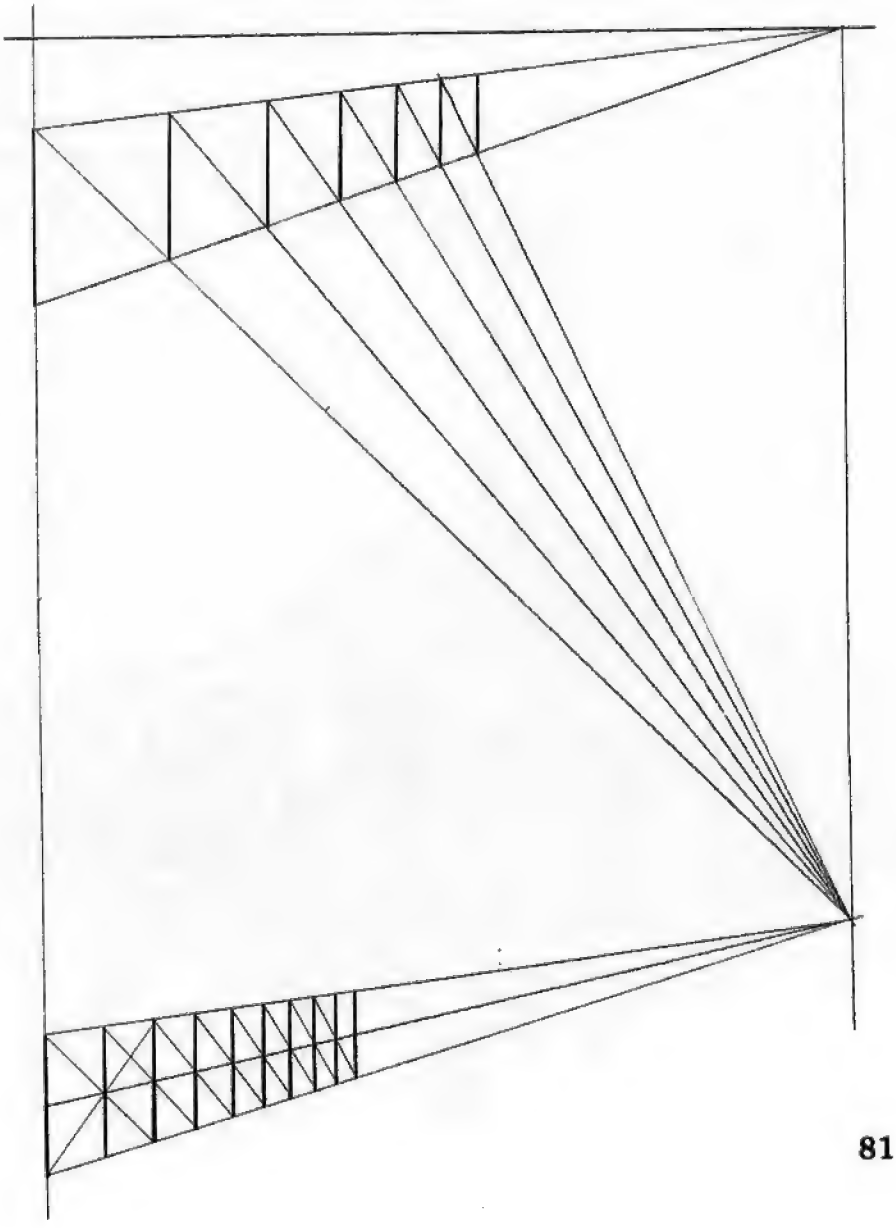
Bu çit (sağ) oldukça düz görünüyor ama gözden uzaklaştıkça direklerin nasıl küçüldüğünü ve birbirine nasıl yakınlaştığını görebiliyorsunuz; aynı şekilde, ön plandaki çimlerin dokusu setin arka ucundaki çimlerin dokusuna göre çok daha belirgin.

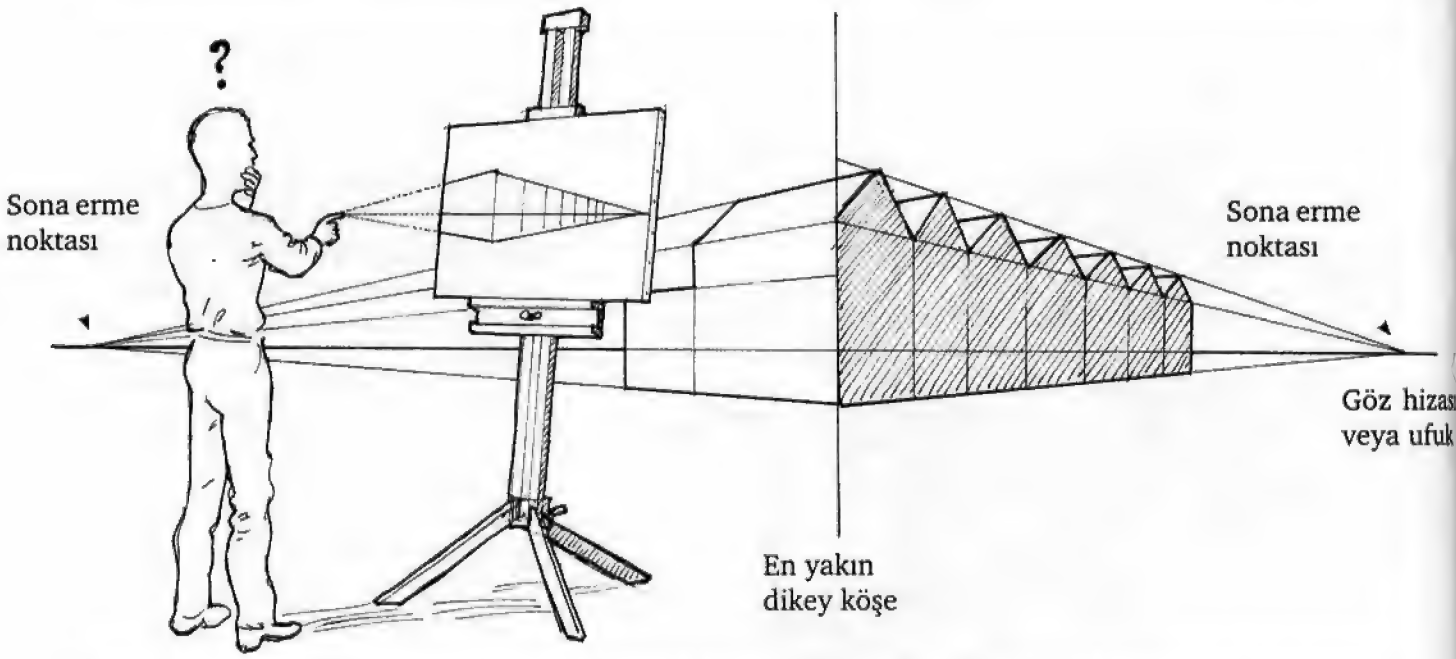


Aşağıdaki çizimde çitin giderek daralan genişliği, ağaçların giderek küçülen boyu ve ağaçlar arasındaki mesafenin giderek kapanması, üstelik bu etkinin yolun iki tarafında göz hizâsının hem altında hem de üstünde açıkça görülmesi perspektifi çok daha belirgin hâle getiriyor.

Burada köprünün yapısı ve eğimi nedeniyle perspektif çok daha karmaşık görünse de nihai etki diğer çizimlerdekiyle aynı; boy küçülüyor ve dik öğelerin arasındaki mesafe azalıyor.

Bu iki şema, dikey veya yatay öğeler arasındaki azalan mesafe görüntüsünün nasıl doğru görünecek şekilde hesaplanacağını gösteriyor. Dikey bir nesnenin (örneğimizde bir direğin) boyunun üst çizgisiyle alt çizgisinin tam ortasında kalan bir çizgi çizerek bir sonraki dikey çizginin konumunu belirleyen bir dizi diyagonal oluşturmak mümkündür. Bir direk sırası çizerken boşluk doluncaya veya aralıklar ölçülemeyecek kadar yakın oluncaya kadar bu işlemi tekrarlayın.





Bu çizimler bir binayı perspektif içinde gösterecek bir çizimi nasıl yapabileceğiniz konusunda fikir vermek için sunuluyor. Göz hizâsı veya ufuk çizgisi ve binanın üst ve alt köşeleri boyunca giden çizgiler ana çizgileri oluşturuyor. Hem üst hem de alt çizgiler göz hizâsındaki sona erme noktasında birleşiyor; oysa perspektifin öteki tarafında aynı noktaya yaklaşan çizgiler kâğıttan çıkıncaya kadar birleşemiyor.

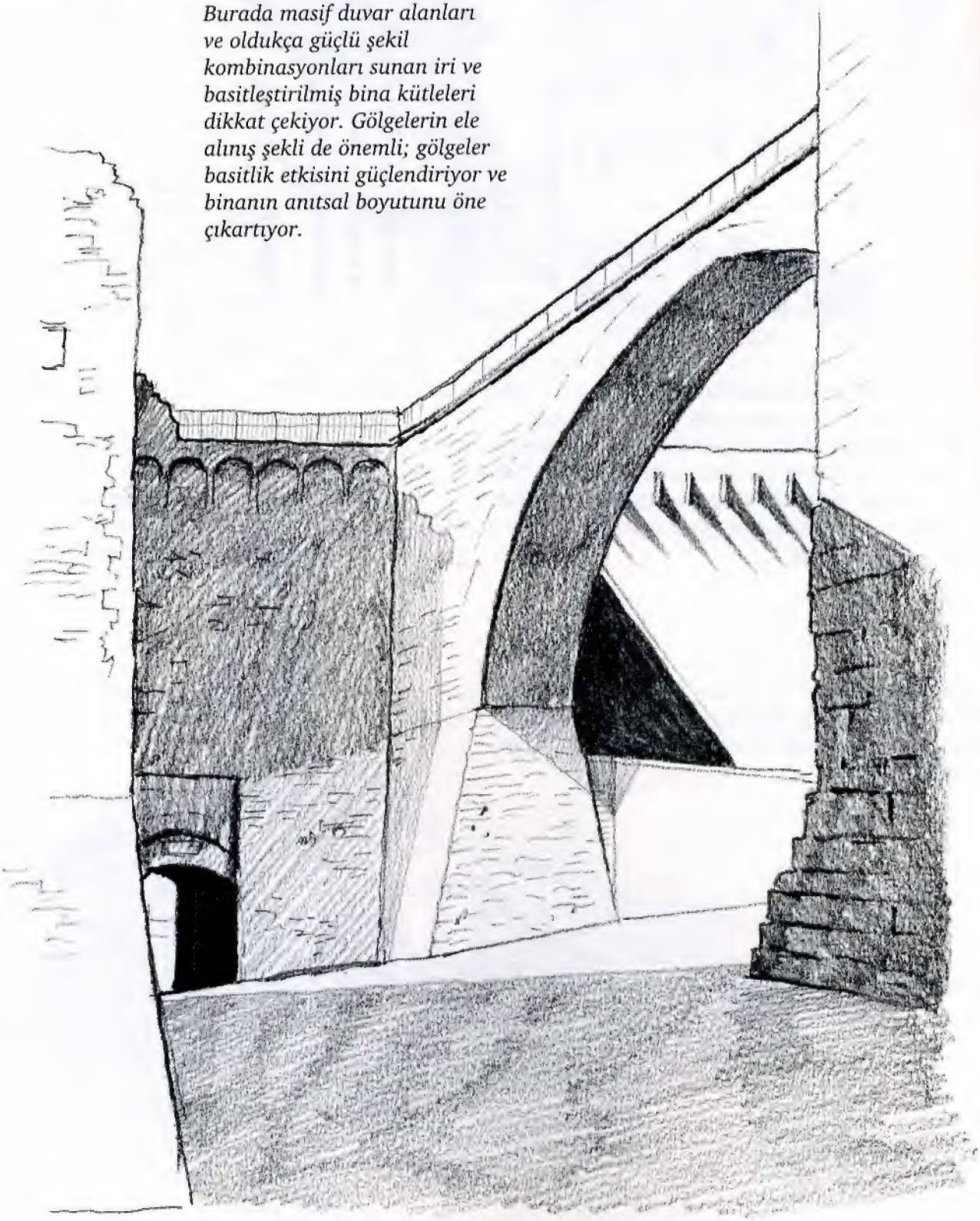
Şimdi uzun bir binayı veya kısa bir caddeyi bir ucundan çizmeyi deneyin. Bunun için yine göz hizâsını (gözünüzün hizâsını) gösteren kılavuz çizgilerini, en yakın dikey köşeyi ve onun üstünde ve altında göz hizâsında yakınlaşan çizgiler çizerek binanın alt ve üst kenarını gösterebilirsiniz. Dikey çizginin bir tarafındaki sona erme noktası göz hizâsı çizginizle kesişmelidir; diğer taraftakiyse kâğıdınızın dışına çıktıktan sonra bu çizgiyle birleşebilir.

Burada bir bina ana caddeye açılı olarak yerleştirilmiş. Dolayısıyla, ufuk çizgisi çizimdeki diğer binalarla aynı olsa da bu binanın sona erme noktası ufukta sağda çok daha uzakta olacaktır. Caddenin ana kısmının sona erme noktası yandan görülen binanın sağındaki kapılardan birinin hemen arkasındadır.

Biberlik şeklinde kulesi olan bu kilise zeminde bir yükselti şeklinde oluşturulduğu için bu resimde ufuk son derece aşağıda, merdiven hizâsının hemen altında kalmış.

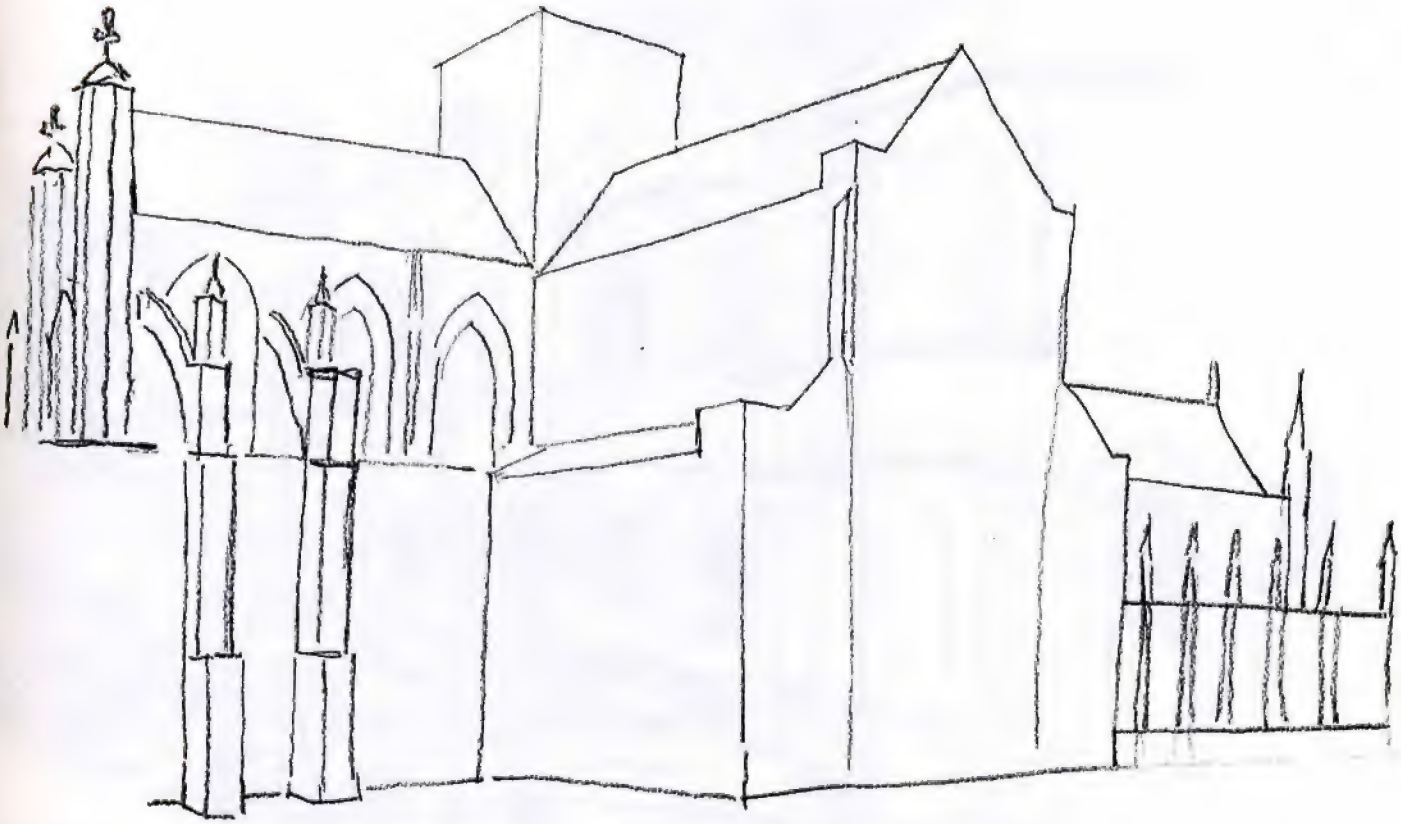
DÜZENSİZ PERSPEKTİF

Şimdi mimari bir eserin büyük bir kısmını ele alacağız; zeminin eğimi ve istihkâmın özelliği nedeniyle bu örnekte perspektif her zaman düzenli değil. Ufuk çizgisi çok aşağıda ve kemerin üst çizgisi dikeyden 60 derece kadar eğimli. Çizgilerin çok azının yatay veya dikey olması nedeniyle bu gibi bir çizimde perspektifi mükemmel olacak şekilde düzenlemeniz gerekmez. Bu türde bir görüntüyle karşılaştığınızda, perspektifi unutarak gerekli bütün bilgiyi gözlerinizden alabileceğinize inanmanız daha iyi olur.



Burada masif duvar alanları ve oldukça güçlü şekil kombinasyonları sunan iri ve basitleştirilmiş bina kütleleri dikkat çekiyor. Gölgelerin ele alınış şekli de önemli; gölgeler basitlik etkisini güçlendiriyor ve binanın anıtsal boyutunu öne çıkartıyor.

Bu çizimde her yerinde çok formlu dekoratif detaylar bulunan çok büyük bir binayı nasıl ele alacağınız gösteriliyor. Binanın ana yapısının son derece basit şekillerini çizerek işe başlayın; aşağıda olduğu gibi kartondan kesilmiş gibi görünen bir resim elde edeceksiniz. Binanın ana bloğunu çizdikten ve perspektif kurallarına uygunluğu sağladıktan sonra dıştaki çok sayıdaki detayı çizmeye başlayabilirsiniz. Bu detaylar genellikle aynen çizilemeyecek kadar küçük olacaktır ama şekil izlenimi veren çizgiler kullanarak doğru etkiyi elde edebilirsiniz.



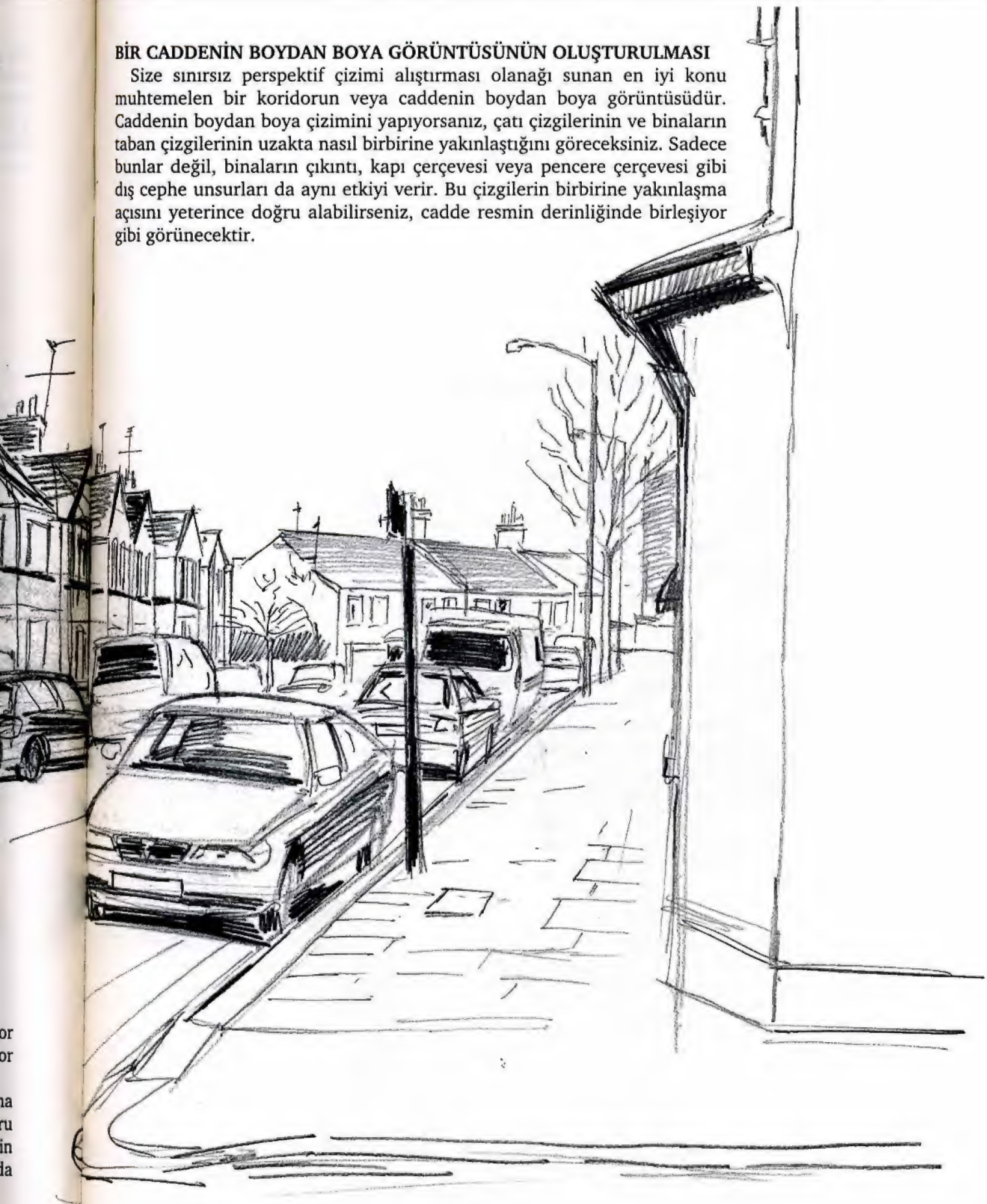
Büyük ve karmaşık binalarda, ilk aşamada her detayı çizmeye çalışmamak önemlidir. Kâğıdınıza mimari özelliklerin etkisini veren basitleştirilmiş blok şekillerini çizmeyi amaçlayın. Bunu yaptıktan sonra üstesinden gelebileceğiniz kadar çok detayı yerleştirebilirsiniz; bazı yerlere karışık ve lekeye benzeyen çizgiler çizmek durumunda kalsanız bile endişelenmeyin. Göz, kaba hatlarıyla gösterilen özelliklerin içini doldurma işini hayal gücüne bırakır. Binaların genellikle dikey olduğunu ve yatay yapı katmanlarına sahip olduğunu aklınızdan çıkartmayın.

Mimari yapıları çizmek insan figürü ve yüzü çizme aşamasına gelinceye kadar karşılaşacağınız en zor iştir. Sabır gösterir ve önünüzdekine benzeyen bir görüntüyü saatler boyunca ısrarla ararsanız, bu zor iş zevkli hâle gelebilir.

Çizdiğiniz görüntünün fotoğrafını çekmek ve çiziminizle fotoğrafı karşılaştırmak iyi bir çalışma olur. Fotoğrafta perspektif her zaman biraz abartılı olduğu için fotoğrafın çizimden daha doğru olması gerekmediğini göreceksiniz. Ne olursa olsun, fotoğrafı ve çizimi karşılaştırarak perspektifin nasıl işlediğini görebilirsiniz. Doğru perspektif muhtemelen çiziminizle fotoğraf arasında bir noktada olacaktır.

BİR CADDENİN BOYDAN BOYA GÖRÜNTÜSÜNÜN OLUŞTURULMASI

Size sınırsız perspektif çizimi alıştırması olanağı sunan en iyi konu muhtemelen bir koridorun veya caddenin boydan boya görüntüsüdür. Caddenin boydan boya çizimini yapıyorsanız, çatı çizgilerinin ve binaların taban çizgilerinin uzakta nasıl birbirine yakınlaştığını göreceksiniz. Sadece bunlar değil, binaların çıkıntı, kapı çerçevesi veya pencere çerçevesi gibi dış cephe unsurları da aynı etkiyi verir. Bu çizgilerin birbirine yakınlaşma açısını yeterince doğru alabilirseniz, cadde resmin derinliğinde birleşiyor gibi görünecektir.



Doğadaki Nesneler

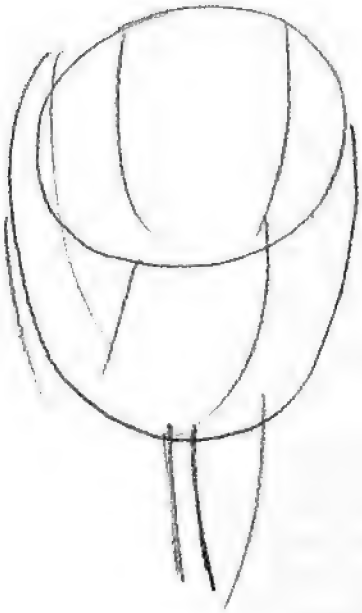
Bu kısma bitkileri, ağaçları, peyzajı ve hayvanları dahil ettik. Bu farklı konu alanları sanatçı için benzer sorunları beraberinde getirir. İster bir bitkiye ister bir ata bakın, ilk amaç konunuzun şekline ve barındırdığı harekete bakmak ve bunu basitleştirmektir. Her hayvanın genel bir şekli vardır ve bu şekli basitleştirerek hayvanın nasıl hareket ettiğini görebilirsiniz. Sanatçılar bitkilerin işlevlerini benzer biçimini keşfeder.

Pek çok farklı bitki türünü çizme alıştırması yaptıktan sonra çoğu bitkinin aynı genel yapıya uygun olarak büyüdüğünü göreceksiniz. Bitkilerin temel şekillerini kavradığınızda, kendi peyzajlarınızı çizerken daha donanımlı olacaksınız. Farklı ağaç veya bitki düzenlemeleri arasında denge ve kontrast sağlayarak dikkat çekici bir resim yapabilmek için keskin bir göze sahip olmalısınız.

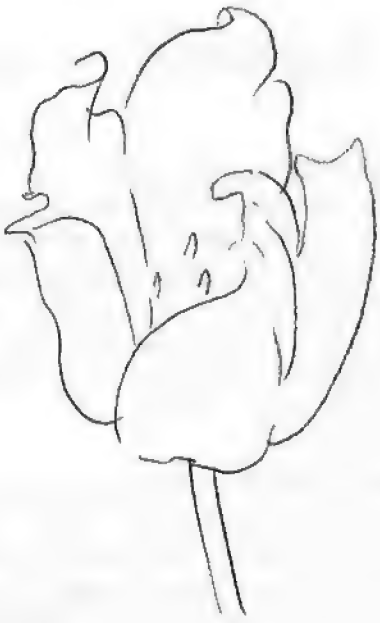
BİTKİLER

Çizim sanatını öğrenmeye başladıysanız, bitkiler size en az zorluk çıkartan konular olacaktır. Öncelikle hiç hareket etmezler; çizim sırasında hep aynı şekilde dururlar; pek çok türünü evinize getirerek istediğiniz gibi gözlemleyebilir ve çizebilirsiniz; üstelik çok farklı şekillere, yapılara ve dokulara sahiptirler.

Başlangıç olarak evinizde bir düzenleme içinde yer alan veya bahçede bulunan bir çiçeği seçin. Bu alıştırma dizisinde ana odak noktasına, yani çiçeğin tepe kısmına konsantre olacağız; ama yapraklı bir bitki seçmek çok daha öğreticidir, zira yapraklar bütünün daha iyi kavranmasını sağlar. Bitkinizin şeklini, kırılgan yapısını ve büyüme biçimini inceleyin. Şimdi aşağıda anlatılan adımları izleyerek gördüklerinizi çizmeye çalışın.



Bitki çizimi için ucu iyice açılmış bir kurşunkalem kullanmak yerinde olur; çiçeğin ve sapın ana şeklini kaba taslak çizin.



Taç yapraklarının çizgilerini dikkatli bir şekilde çizin.

Ton veya doku çizgileri ekleyin.

Bu alıştırmayı yaparken taç yapraklarının ve stamen (erkek polen üreten kısım) dokusunun ve yapısının ne kadar güzel olduğunu ve çizgileri ne kadar dikkatli bir şekilde izlemeniz gerektiğini fark edeceksiniz. Ağır çizgiler kullanmayın, bu tür çizgiler bitkinin narin yapısıyla kontrast oluşturan bir etki yaratır.

Taç yaprakların çevresinde yer yer çizgi kesinliğini vurgulamanız gerekecektir; diğer yerlerde ise son derece hafif çizgiler kullanın, çizgiler neredeyse görünmez olsun.

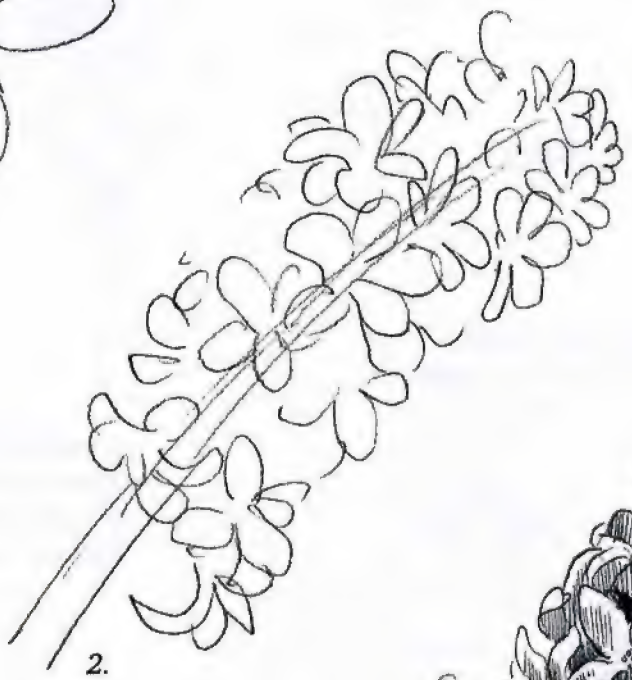
Bitki çizmek için kullanacağınız kurşunkalem her zaman tercih ettiğiniz kalemden farklı olmamalıdır; ama kalemin ucu çok iyi açılmış olmalıdır. Kör veya açılmamış bir uç çiçeklerin zarif hatlı karakteristiğini yok eder. Üstelik ucu açılmamış bir kurşunkalemle yapacağınız gölgeleme de benzer şekilde kaba bir sonuç verecektir.

Şimdi tek bir sapın ucunda birkaç çiçekten oluşan daha karmaşık bir bitkiyi çizmeyi deneyin. Bu sefer, bütün çiçeklerin sap üzerine doğru oranla oturtulabilmesi için başlangıçtaki yapı çizgilerinin çok daha kesin olması gereklidir. Bu aşamayı tamamladıktan sonra önceki çizimlerde izlediğiniz aşamaları izleyin.

1. Her küçük çiçeğe ait elipsin doğru yönde açılandırılmasına dikkat edin, aksi takdirde bitkinin şekli doğru olmaz.

1.

2. Şimdi her elipsi bir çiçek tepesi haline getirin; elips şeklinin çevresine altı taç yaprağı ekleyin.



2.

3.

3. Açık renkli hafif gölgeleme taç yapraklarının kırılgan niteliğini pekiştirecektir. Bazı koyu gölgeler ise gözü çiçek kümesinin derinliklerine doğru çekecektir

Çiçek çizerken renkleri farklı tonları kullanarak gösterme eğilimi içinde olabilirsiniz. Formun netliğini zedeleyen bu yaklaşım iyi bir düşünce değildir. Üstelik amaçladığınız sonucu da vermez. Diğer çizimlerde olduğu gibi, başarılı bir şekilde uygulanabilen etkileri iyi kullanmaya konsantre olun.

Diğer örneklerin aksine bu zambak heykel gibi görünen bir çiçek. Çiçek açma sürecinin üç farklı aşamasında gösteriliyor; açılmaya yeni başlarken, tamamen açılmışken ve yaprak dökmeden önce iyice açılmışken.

1.

1. Bu aşamada, şekil oldukça basit ve taç yaprakları bir arada duruyor.

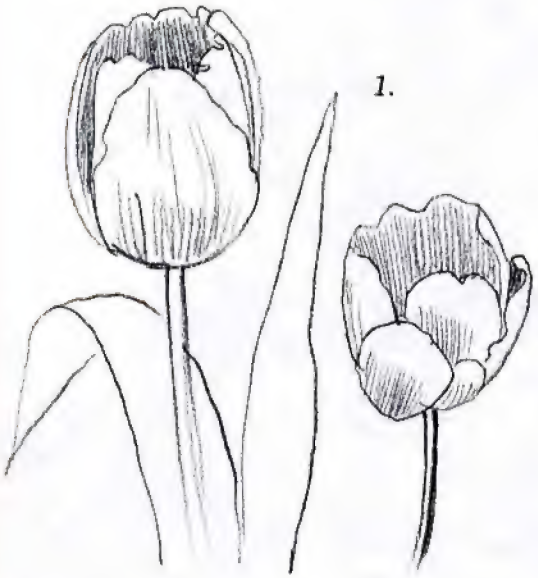
2.

2. Açılan taç yaprakları karakteristik şekillerini kazanarak geriye doğru eğiliyor ve küçük çiçekler çiçeğin ortasından fırlıyor.

3.

3. Burada taç yaprakları kenarlarından kıvrılmaya başlıyor ve küçük çiçeklerden iyice uzaklaşıyor; bu etki çiçeklere atfedilen ve ortaçağ sanatında sıkça tasvir edilen karakteristik profili veriyor. Sadece siyah ve beyaz kullanırken formu ve rengi karıştırmak iyi bir düşünce olmasa da, bu örnekte taç yaprakları üzerindeki renkli benekler geriye doğru eğilen taç yapraklarının etkisini pekiştiriyor.

Şimdi farklı şekillerle çalışın ve biraz daha farklı çizim yöntemleri bulmaya gayret edin. Bu seçimde gördüğünüz gibi her nesne farklı bir bakış açısından çizilmiştir. Bitkilerin form ve bünye özellikleri ile kendilerine özgü karakteri hakkında daha iyi fikir sahibi olabilmek için bu yaklaşımı benimsedim. Şimdi siz de aynısını deneyin. Yönteminizi konunun gerektirdiklerine uyarladığınızı fark edeceksiniz; bazen sadece bir dış hat bazen de daha detaylı bir çizim yapacaksınız ama gösterilen ton alanlarını eklemeyeceksiniz. Kimi zamansa kendinizi şeklin duygusunu pekiştirmek için ton eklerken bulabilirsiniz.

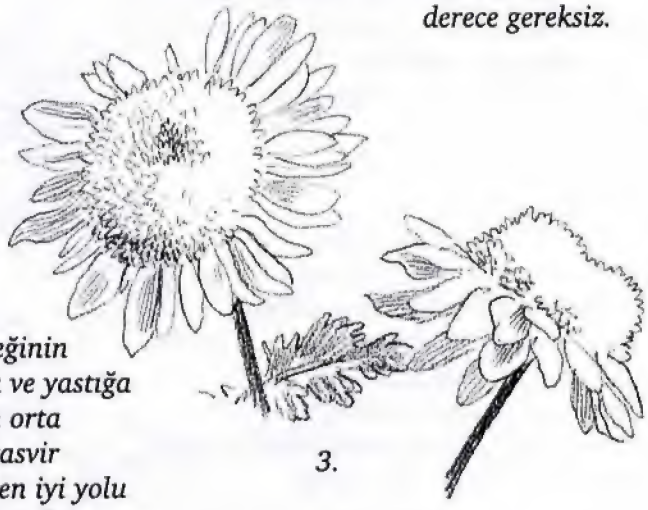


1.

1. Bu basit kupa şekli, içi gölgelendiği zaman istenilen etkiyi uyandırıyor.

2.

2. Merkezin çevresinden birbirine geçen spiraller oluşturan kıvrılmış taç yapraklarının lineer etkisi, bu çiçeğin karakteristik özelliğidir ve yapraklar dışında herhangi bir yere ton eklemek son derece gereksiz.

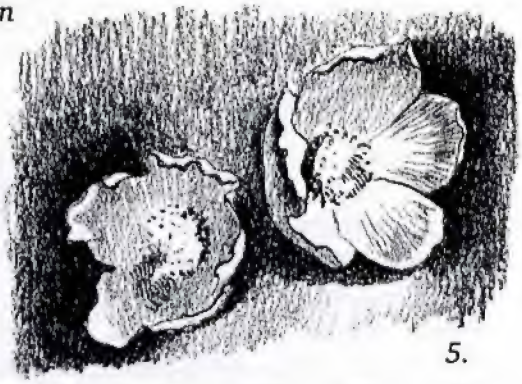


3.

3. Ayçiçeğinin yumuşak ve yastığa benzeyen orta kısmını tasvir etmenin en iyi yolu doku kazandırmaya yetecek kadar ton uygulamaktır.

4.

4. Çayır nergisinin trompete benzeyen niteliğini vurgulamak için minimum ton gerekir.



5.

5. Bitkinin gösterildiği boşlukta çiçeğin çevresine ton ekleyerek çiçeğin daha parlak veya daha zarif görünmesini sağlayabilirsiniz.

BÜYÜK BİTKİLER

Büyük bitkiler ağaç çizmek için iyi birer alıştırmadır. Aralarında pek çok benzerlik vardır ve çizdiğiniz boyu kolayca büyütebilmenizi sağlarlar. Saksı bitkileri ideal birer konudur ve hem yaprakların büyüme şeklini hem de bu büyümenin bitkinin bütünü içinde kendini tekrar etme şeklini çalışmak için sayısız fırsat sunarlar. Bir yaprağın büyüme düzeni farklı açılardan görüntülendiğinde oldukça farklı görünebilir. İşte birkaç farklı deneme olanağı: bitkiyi alttan, üstten ve yandan çizerek şekillerin görsel olarak nasıl değiştiğini görebilirsiniz.

Küçük bitkilerde dikkati detaylara vermek önemlidir. Her yaprak sapının ana sap gövdesine nasıl bağlandığını gözlemlemeniz ve her çiçek kümesine yerleştireceğiniz yaprak sayısı konusunda titiz olmanız gerekli: gerçekte olandan daha çok veya daha az yaprak çizmeyin.

Bu örnekte, her yaprağın karakteristik bir eğimi var. Bitki düzenindeki benzerlikleri gözlemledikten sonra çizim hızınız da artacaktır. Şeklin bitkinin bütününde gösterdiği büyüme hareketini hissedebilmek ve bunun her sapta nasıl yinelendiğini belirlemek önemlidir.

Büyük bitkileri çizmeye başladıktan sonra her yaprağı çizmenin çok zaman aldığını fark edersiniz. Bazı sanatçılar bu yöntemi izler, bazılarıysa bitkinin tipik yaprak şeklini tekrarlama yöntemi geliştirir ve sonra yaprakları karakteristik gruplar halinde çok hızlı bir şekilde çizer. Bütün yaprakları saymak ve bunları tam olarak çizmek gereksizdir, çiziminizin ikna edici görünmesini sağlamaya yetecek sayıda yaprak çizmeniz yeterlidir.

Dalların genel şekli ve yapısı ile yaprakların boyundaki farklılıklar konusunda titiz davranın. Bu örneği yakından incelerseniz, bitkiyi anlayabilirsiniz.

1.

AĞAÇLAR

Çok sayıda ağaç olduğu için ağaç çizme düşüncesi cesaret kırıcı olabilir. Başlangıçta sadece ağacın bütününün çevre çizgisine bakarak genel şekli yakalamaya konsantre olun. Dalların ve ince dalların uzantılarının çevresinden bir çizgiyle geçin. Bu çizgiyle gövde çizginiz arasında kontrast oluşturun. Yaprakların ve hatta dalların detayları konusunda endişelenmeyin.

1. Bu meşe ağacının yapraklarla dolu dalları gövdeden dışarı doğru buluta benzeyen bir formda büyüyor. Güneş izleyicinin arkasında kaldığı için gölge görünmüyor.

2. Ortadaki bu kavak dikey, ince ve uzun, küp şekilli yaprak ve dal yapısıyla oldukça iyi ışıklandırılmış.

3. Güneş burada tam tepede ve bunu belirginleştirmek için üst kısmı aydınlık bıraktım ve aşağı doğru biraz ton ekledim; böylece alt kısımlara sarkan dalların oluşturduğu gölge etkisini elde ettim.

2.

3.

4.

4. Ağaç şekilleriyle çok sayıda alıştırma yaptıktan sonra, aşağıdaki örnekte olduğu gibi, istediğiniz daha detaylı taslağı yakalayabilmenizi sağlayacak örnekleri arayın. Özellikle gölgeli alanlara doku çizgileri ekleyerek yaprak etkisi verebilirsiniz. Büyük dallardan bazılarının ağacın ana şeklindeki boşluklarda görülebilmesini de sağlayın.

5. Işığın önünde olan bir ağaca baktığınızda, genel şekle hoş basitlik kazandıran bir siluet etkisi görürsünüz.

6. Bu küçük sedir ağacı topluluğunda yaprakların ve dalların kuş tüyüne benzeyen katmanları oldukça basit gövdelerin dikey hamlesiyle güzel bir kontrast oluşturuyor. Güneş yine nesnenin arkasında.

5.

6.

PEYZAJDA AĞAÇLAR

John Constable'ın bir kompozisyonunun bu serbest çizilmiş kopyası size peyzaj çiziminizi basitleştirebilmeniz için bir yöntem sunuyor. Burada ağaçların ve binaların oluşturduğu alanlar son derece basit bir şekilde çizilmiş. Bununla birlikte, her şekli kâğıt üzerine doğru yerleştirmek için büyük dikkat gösterilmiş. Ağaçların şekilleri gevşek dokulu çizgilerle gösterilmiş. En koyu renkli gölge alanları doğal olarak en koyu kalem darbeleriyle gösteriliyor.

Peyzaj çizimi yaparken yaprak ve ağaç bolluğu cesaretinizi kolayca kırabilir. Her yaprağı çizmeye kalkışmayın. Yaprakları büyük kümeler halinde çizin ve ışık alan yaprakların gölgedeki koyu yaprak kümelerinin arasından nasıl öne çıktığını gösterin. Her yaprak grubu ağacın bütününde tekrarlanacak karakteristik bir şekle sahiptir. Bu şekiller küçük farklılıklar gösterse de temel olarak benzer yapıya sahip olacaktır. Büyük alanlardaki yaprakların dokularını çizmek için bir yöntem geliştirin. Buradaki örneklerde de gördüğünüz gibi bu yaprakların dokusu gevşek yapılı bir dokumaya benziyor. Constable peyzajlarını incelemek son derece yararlıdır; yapraklardan oluşan büyük alanları muğlak ve karışık çizgilerle ne kadar iyi tasvir ettiğini fark edeceksiniz. Her yaprağı tek tek çizmek yerine, sarkık veya fırlayan yaprakları kullanarak yaprağın türünü betimliyor. Peyzajınızda yaprakları ayrıntılı olarak çizmeniz gereken tek kısım ön plandır. Böylece daha az detaylı çizilen alanlar sanki uzaktaymış gibi bir göz aldatmacası oluşturabilirsiniz.

Kendinize olan güveniniz arttıktan sonra peyzajınızdaki ağaçları daha detaylı çizmeye başlayın. Bina, sudaki yansıma, koyu gölgeli ağaç gövdeleri ve ufkun netliği gibi önemli noktaları yerleştirirken dikkatli davranın. Bunları yanlış yerleştirirseniz, çiziminizde sorunla karşılaşırsınız. Gölge gibi önemli alanlara yeterince önem vermemek ve insan yapısı nesnelerin keskinliğini gereğinden fazla vurgulamak çok kolaydır. Ufuk çizgisi hafifçe çizilebilir ama net olarak görülmelidir.

Burada yaptığınız işin kurşunkalemle kâğıt üzerine çizgi çizmek olduğunu unutmayın. Gerçekten ağaç veya yaprak çizmiyorsunuz. İzleyenin gözlerinde bir izlenim oluşturmak için kurşunkalemle çizgiler çekerek peyzaj etkisi yaratıyorsunuz.

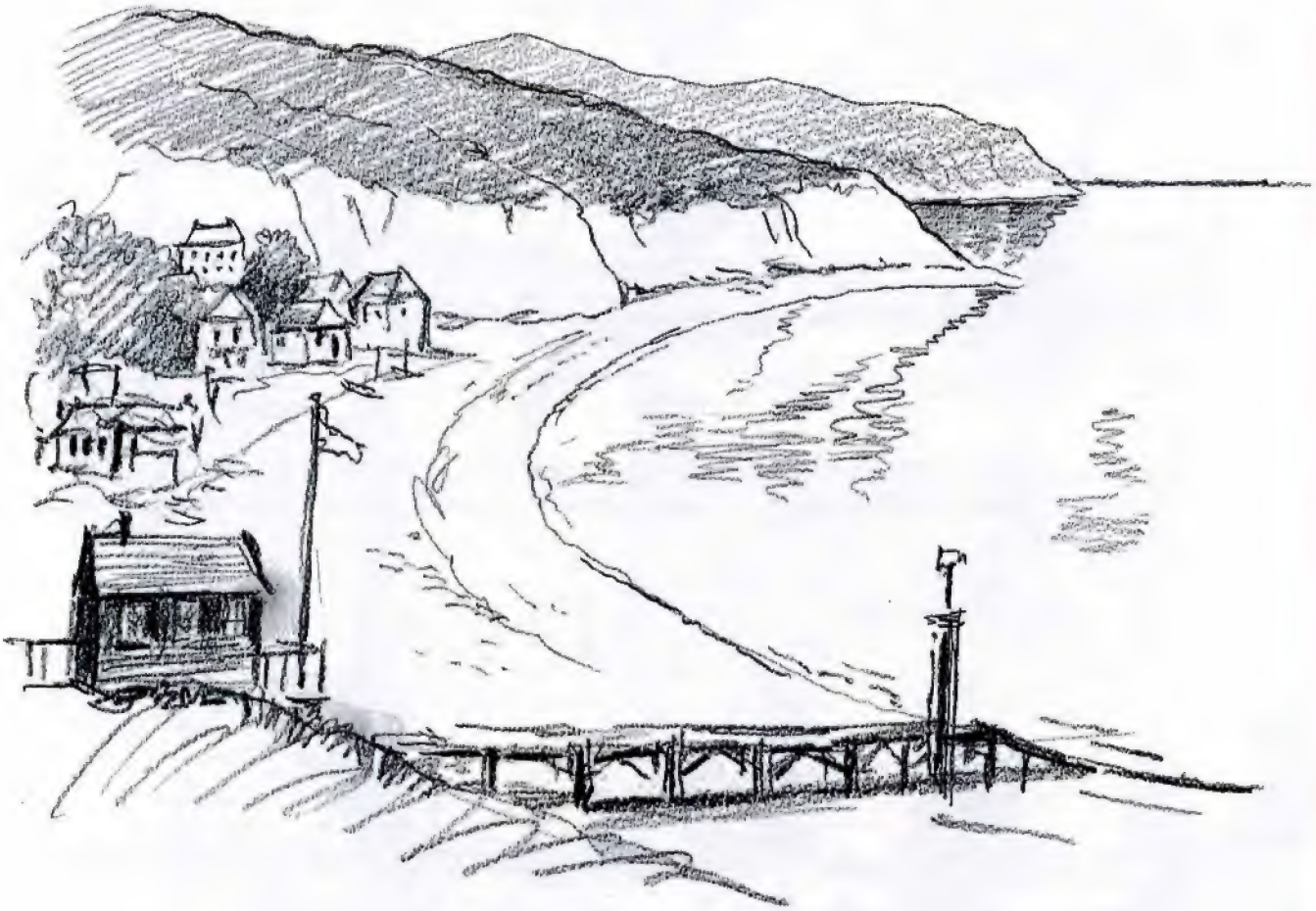
Bu örnekte olduğu gibi peyzajdaki ağaçlara yakından baktığınızda sıra dışı bir düzenlemeyle karşılaşabilirsiniz; ağaç gövdeleri arasında şöyle böyle görünen bir peyzaj. Farklı ağaç türlerinin oldukça farklı şekillere sahip olabileceğini göreceksiniz. Bazıları akıcı şekle ve yumuşak dallara sahipken bazıları da iki büklüm ve eğridir. Farklı türde ağaçlar söz konusuysa, bu ağaçların şekilleri gökyüzüne karşı çok ilginç bir desen çalışması olanağı oluşturur.

Bu peyzajın yapısı zor değil; ama kurşunkaleminizin doku çizgilerini çeşitlendirerek bulutların sisli yumuşaklığını kâğıt üzerine aktarabilmeniz ve güneşin peyzajı uzaklarda puslar ardına gizleyen etkisini gösterebilmeniz gereklidir.

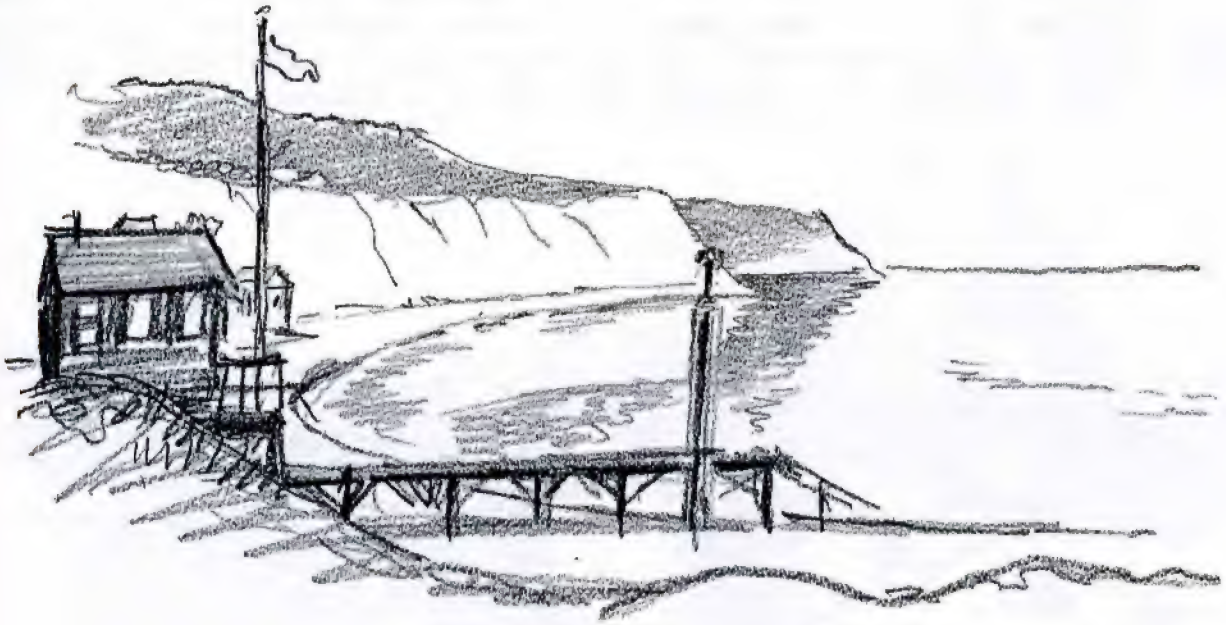
Burada dikkat edilmesi gereken pek çok nokta var; ama bunların hiçbiri çok zor değil. Sudaki, ters çevrilmiş bir resim niteliği taşıyan yansıma dikkat edilmesi gereken ana konudur. Bu gibi yansımaları çizebilmek için asıllarına benzeyen şekiller çizmeniz yeterlidir; bu çizgiler daha az belirgin ve hafifçe kesik olmalı ve su etkisini uyandırmalıdır.

FARKLI PERSPEKTİFLERDEN PEYZAJ

Aynı peyzajı iki veya üç farklı bakış açısından çizmeye çalışmak iyi bir alıştırmadır. Peyzaj alanınızı belirledikten sonra çalışılacak en iyi noktayı bulmak için biraz yürümeye değer. Burada tepeler, uzaktaki burun, köy, bayrak direkli sahil güvenlik kulübesi ve tahta iskeleden oluşan aynı koyu üç farklı bakış açısından görüyorsunuz.

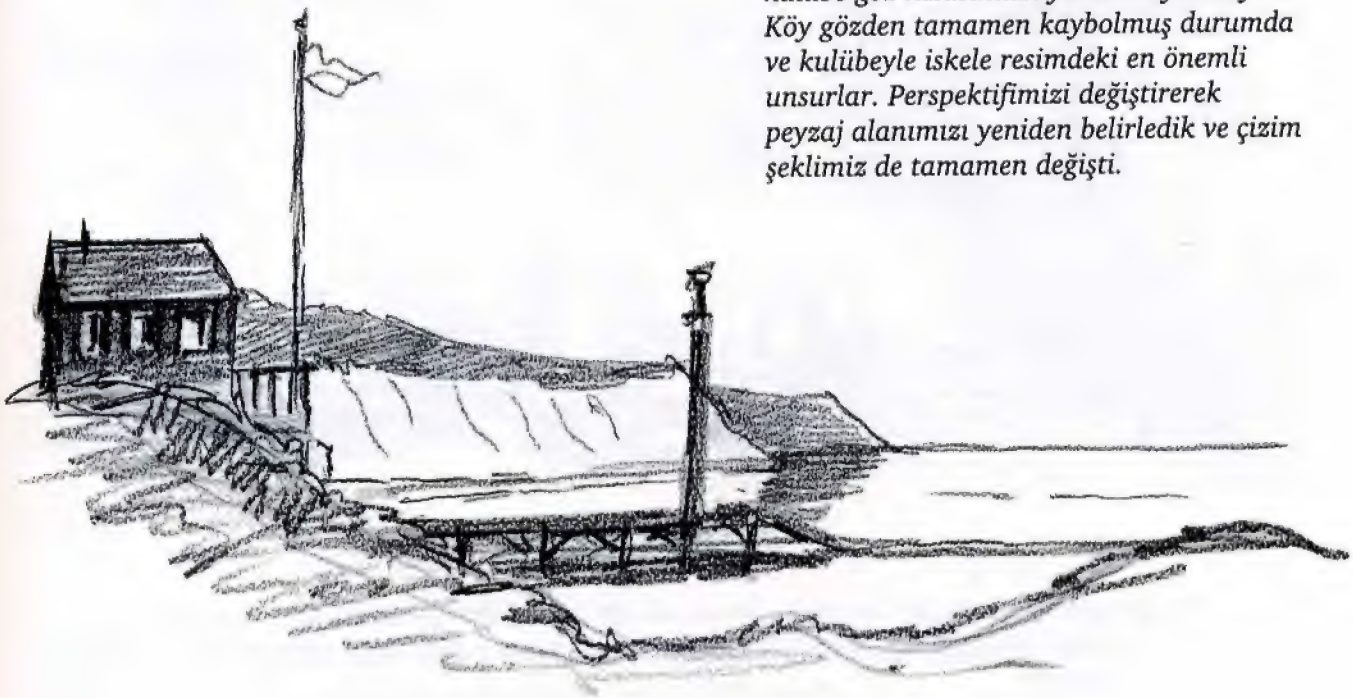


Bu görünüm oldukça yüksekten çizilmiş; dolayısıyla, denizin ufukla buluştuğu çizgi resimde yüksekte yer alıyor ve uzaktaki burun koydaki tepelerin ardından çok net olarak görünüyor. Sahil güvenlik kulübesi ve dalgakıran; falezleri çok hoş bir şekilde tamamlayarak köyü ve körfezi çerçeve içine alıyor.

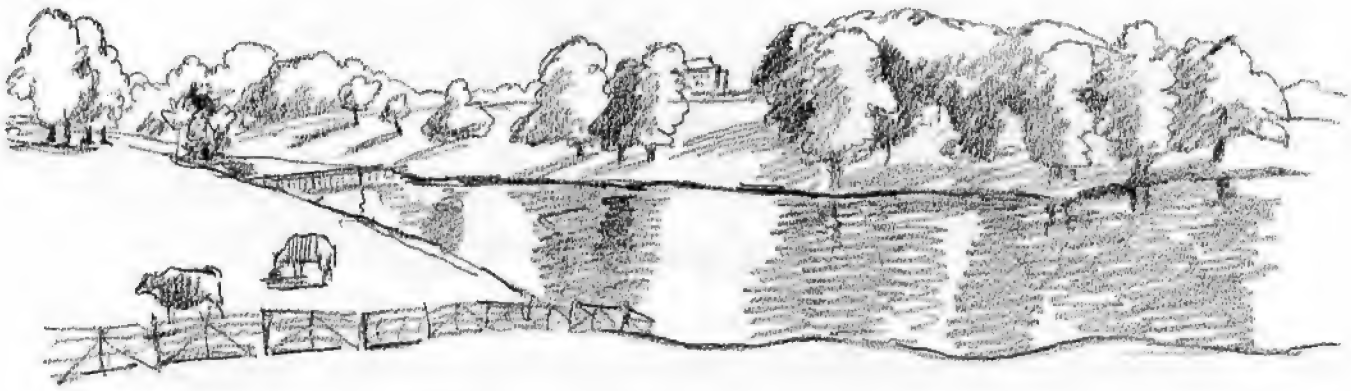


Şimdi aynı görüntüyü biraz daha aşağıdan, sahil güvenlik kulübesiyle hemen hemen aynı seviyeden görüyorsunuz. Bu bakış açısından bakıldığında uzaktaki burun belli belirsiz görülüyor. Köy kulübenin arkasında kalmış; kulübe ve iskele koyun uzak kenarındaki falez için dekor oluşturuyor.

Daha aşağıdan görülen bu görünümde kulübe göz hizâsından yüksekte yer alıyor. Köy gözden tamamen kaybolmuş durumda ve kulübeyle iskele resimdeki en önemli unsurlar. Perspektifimizi değiştirerek peyzaj alanımızı yeniden belirledik ve çizim şeklimiz de tamamen değişti.



Burada, bakış açısı değişikliğinin kompozisyon üzerindeki etkisini gösteren iki örnek daha var. Resmin muhtelif öğeleri bakış açınıza bağlı olarak önem kazanabilir veya önemini yitirebilir. İlk resimde, çit pratik bir amaca hizmet ediyor ama kesinlikle ana etkiyi oluşturmuyor. Oysa ikinci resimdeki perspektif değişikliği nedeniyle çok daha belirgin hâle geliyor. Bu durumun tam tersi göl için geçerli.

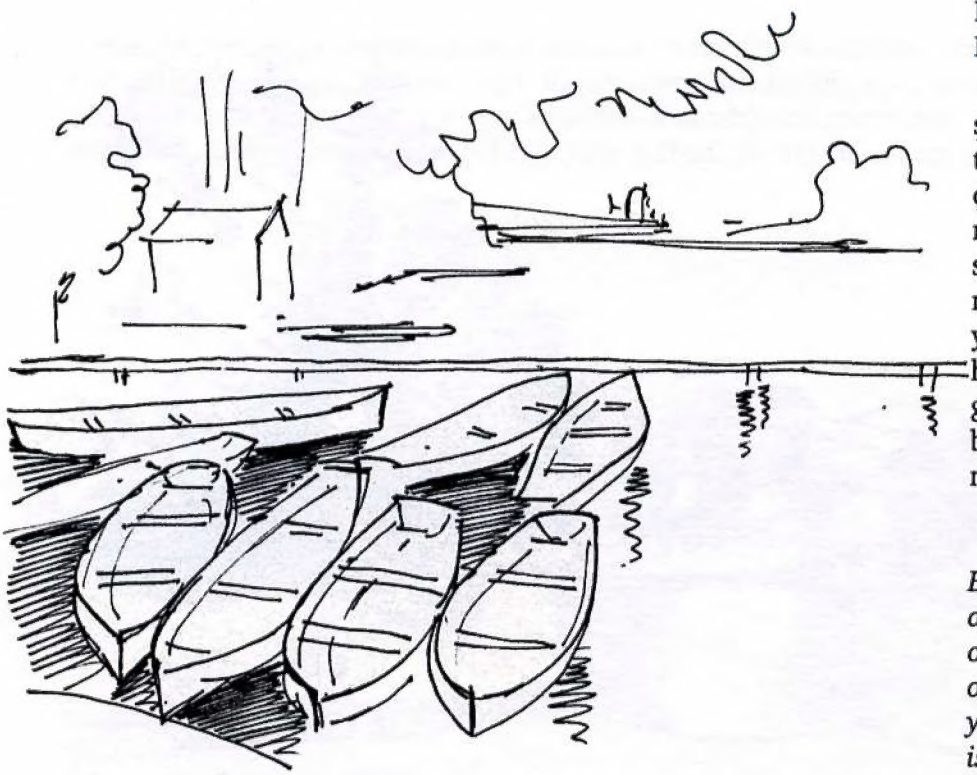


Alandaki ineklerin ve çitin göle uzanan konumu resme güçlü bir yanal hareket kazandırıyor. Göl üzerindeki görüntü ise genişlik duygusu uyandırıyor.

Daha alt bir açıdan görüldüğünde, ince uzun bir su parçası halini alan gölün yarattığı genişlik etkisi önemli ölçüde azalıyor. Çit, ağaçlar ve gökyüzü artık kompozisyonun önemli unsurları haline gelirken inekler önemini yitiriyor.

Suyu geniş açıyla alan bu görüntüde de benzer bir etki açıkça görülüyor. Üstteki görüntüde tüm unsurlar oldukça iyi bir şekilde gösteriliyor ama hiçbirisi öne çıkartılmıyor.

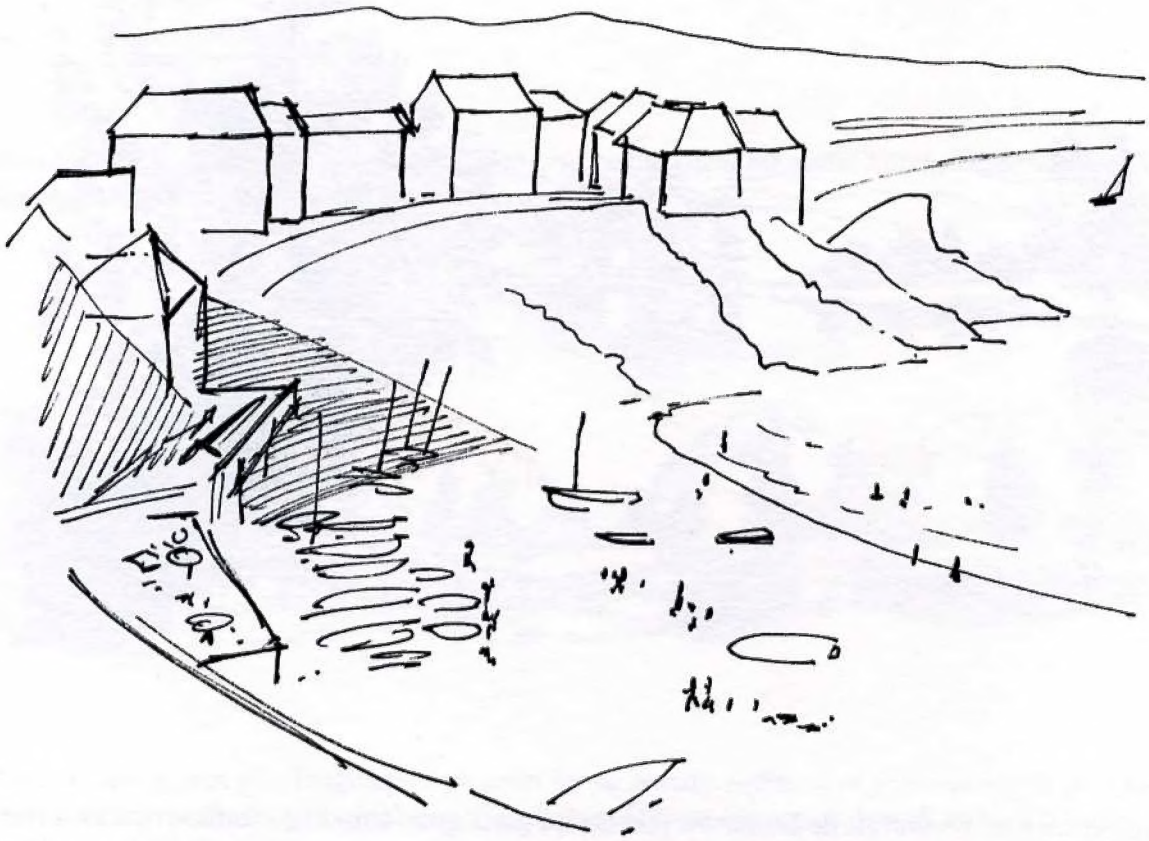
Bakış açısı biraz yükseltildiğinde (alttaki resim) su ön plana çıkarken ağaçlar geri planda kalıyor. Arka plandaki tepeler artık diğer öğelere göre daha büyük boyda görünüyor ve izleyiciye bu mekânın dağlık bir yer olduğu izlenimini veriyor.



FARKLI ÇİZİM ARAÇLARININ DENENMESİ

Kurşunkalemle çizdiğiniz için şimdiye kadar peyzajınızı oluşturmaya yetecek kadar detaylı çalışma yaptınız. Artık kalem ve mürekkeple ilk denemeyi yapma sırası geldi. Mürekkep kullanımı netlik, basitlik ve güçlü etki gibi yararlar sağlar. Cesur olmanız ve her çizgi için dikkat göstermeniz gerekecek; ana öğeler için oldukça basit ve kabataslak şekiller kullanmalısınız.

Burada teknelerin şekilleri aralarındaki koyu tonlamayla net olarak gösteriliyor ve bu teknik oldukça güçlü bir heykel etkisi yaratıyor. Çizimin geri kalanında ise uzaktaki peyzajın dış hatları yer alıyor.



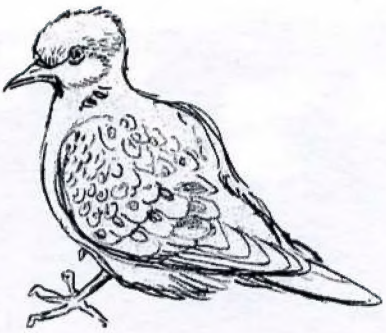
İşte nihai çiziminizin nasıl görüneceğini gösteren bir harita; binaları, tepelerin ve körfezin çizgisini, kumsal boyunca uzayıp giden gölge şeridini, tekneleri, sudaki ve sahildeki insanları gösteren küçük çizgileri kaba taslak çizmek için kullanılan çevre çizgileri. Bu şekilde çizim yapmak sahneye heykelsi bir değer kazandırır ve resminizi üzerinde inşa edebileceğiniz bir çatı sağlar.

Mürekkeple çizime başladıktan sonra kalem ve mürekkep, kurşunkalem veya karakalem kullanabileceğiniz bir peyzajı deneyin. Farklı çizim araçlarıyla yapılmış bir resim. Suyun yanında yükselen ve akisleri suya yansıyan büyük tepeler ve yukarıda bulutlu bir gökyüzünden oluşan nispeten kolay bir peyzaj. Kurşunkalemi veya karakalemi yumuşak bir üslupla kullanarak bulutları doldurun (kurşunkalem veya karakalemle yapılan çizimleri kâğıt mendil ile sıvayarak çok yumuşak bir etki elde edebilirsiniz), sonra mürekkepli kalemle dağların çevre çizgisini ve suya düşen akislerini çizin. Koyu alanların bir kısmını mürekkeple doldurun; ama aşırıya kaçmayın. Sonra kurşunkalem veya karakalem kullanarak büyük koyu alanları tonlayın ve yine sıvayarak yumuşak etkiler elde edin. Kalem çizgilerine yakın yerlerde kurşunkaleminizle daha güçlü çizgiler çizmeniz gerekecektir; aksi takdirde, iki farklı çizim aracı ana şeklin içinde harmanlanamayacaktır. Son olarak, dağların aksini yansıtan suyun en açık renkli kısımları kurşunkalem veya karakalemle sıvanabilir.

Yaklaşık 0.1 normal grafik kalemi veya Fine Point (İnce Uçlu Kalem) kullanın; çizimin tek başına sergilenebilmesini istiyorsanız ve çiziminizi daha ince çalışılmış başka bir çizim için kullanmayacaksanız, 0.3 veya 0.5 veya Medium Point (Orta Kalınlıkta Uçlu Kalem) kullanın.

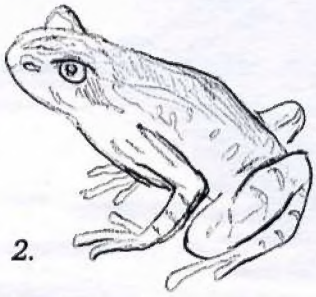
HAYVANLAR

Hayvanları çizerken en basit olanlarından, örneğin böceklerden başlayın. Çoğu böceğin oldukça basit bir yapısı vardır ve iskeletleri bedenlerinin dışındadır, dolayısıyla böcekleri diyagram şeklinde de çizebilirsiniz. Tüylü gövdeleri veya zarif kanatları olan böcekleri çizmek biraz daha karmaşık olabilir. Buradaki örnekleri inceleyin ve şekillerinin ne kadar basit olduğunu görün. Kuşlar, kurbağalar ve yılanlar gibi hayvanları ele aldığımızda da temel şekil çok basittir. Bu şekilleri fotoğraflardan, çizimlerden veya gerçek yaşamda dikkatli bir şekilde gözlemlerseniz, bu yaratıkların yapılarının ne kadar açık olduğunu göreceksiniz.



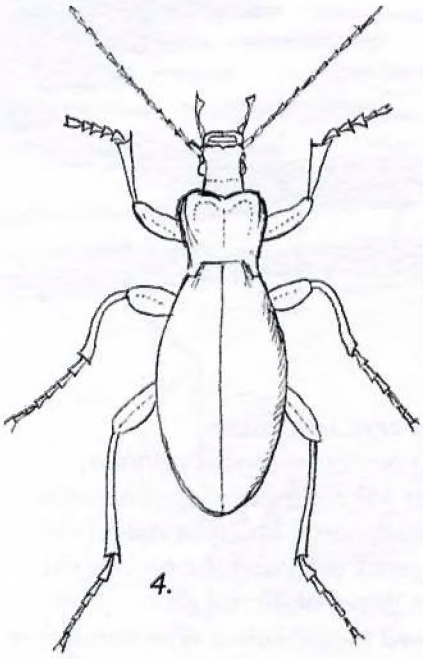
1.

1. Kuşların karakteristik şeklini genellikle profilden çok daha net olarak görmek mümkündür.



2.

2. Kurbağanın profil görüntüsü kaba ve üçgen şeklindedir; bu bakış açısından büyük arka ayaklarını çok net olarak görebilirsiniz.



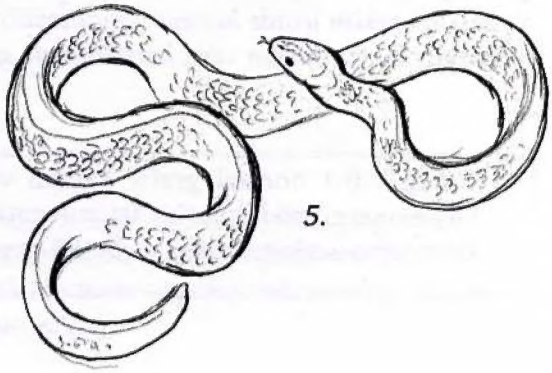
4.

4. Böceğin şekli genellikle üstten gösterilir – zaten böcekleri de genellikle bu açıdan görürüz.

3.

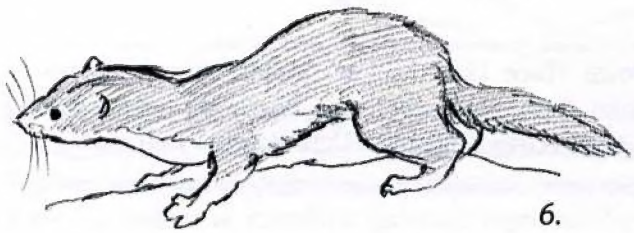
3. Arının tüylü gövdesi zarif kanatlarıyla ve ipliğe benzeyen ayaklarıyla kontrast oluşturur.

5. Yılan ise kafası dışında oldukça basittir; kafanın dikkatli çizilmesi gerekir. Gövdenin aşamalı olarak kalınlaşmasına ve incelmesine dikkat edin.



5.

6. Gelinciğin eğilip bükülen, kıvrımlı şekli yılankavi bir niteliğe sahiptir.



6.